

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO

FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y

EDUCACIÓN

ESCUELA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN



TESIS

**"El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en niños de
la institución N° 16794, de Cajaruro, Amazonas, 2024"**

Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad de
Educación Inicial

Investigadores: Bach. Karol Clementina Perez Astonitas

Bach. Maria Alicia Toro Rivera

Asesora: Dra. Martha Ríos Rodríguez

Lambayeque – Perú

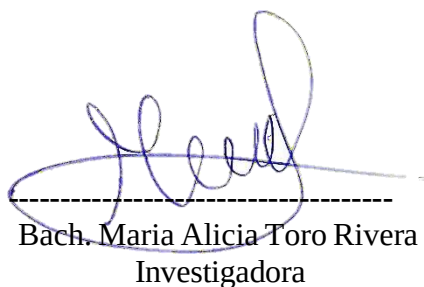
2026

**"El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en niños de la
institución N° 16794, de Cajaruro, Amazonas, 2024 "**

**Tesis Presentada para obtener el Título Profesional de Licenciada en Educación, especialidad
de Educación Inicial**



Bach. Karol Clementina Perez Astonitas
Investigadora



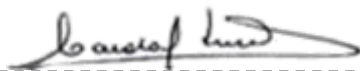
Bach. Maria Alicia Toro Rivera
Investigadora



Dra. Maria del Pilar Fernandez Celis
Presidente



Dra. Maria Elena Segura Solano
Secretaria



Dra. Carola Amparo Smith Maguiña
Vocal



Dra. Martha Ríos Rodríguez
Asesora



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO RUIZ GALLO
FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICO SOCIALES Y EDUCACIÓN
UNIDAD DE INVESTIGACIÓN



ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS
N° 090-2026

Siendo las 4pm horas, del día viernes 23 de enero 2026 se reunieron vía online mediante la plataforma virtual Google Meet: <https://meet.google.com/jwp-dmxu-wmp> por mandato de la Resolución N° 134-2026-D-FACHSE de fecha 21 de enero 2026 que autoriza la sustentación, se reunieron los miembros del Jurado designado según Resolución N° 0973-2025-D-FACHSE de fecha 07 de marzo de 2025; Jurado integrado por los siguientes miembros:

Presidente(a)	: Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS
Secretario(a)	: Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
Vocal	: Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA
Asesor(a) Metodológico	: Dra. MARTHA RÍOS RODRÍGUEZ
Asesor(a) Científico	:



Con la finalidad de evaluar la(él) Tesis titulada(o): "EL JUEGO DIDÁCTICO PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES SOCIALES EN NIÑOS DE LA INSTITUCIÓN N° 16794, DE CAJARURO, AMAZONAS, 2024." Presentada por PEREZ ASTONITAS, KAROL CLEMENTINA Y TORO RIVERA, MARIA ALICIA para obtener el Título profesional de Licenciado(a) en Educación, especialidad de Educación Inicial.

Leída la resolución de autorización, se inicia el acto de sustentación, al término del cual y de conformidad con el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) y el Reglamento de Grados y Títulos de la UNPRG (Res. N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio de 2023), los miembros del jurado realizaron la evaluación respectiva, haciendo las preguntas, observaciones y recomendaciones al/los sustentante(s), quien(es) respondió(eron) las interrogantes planteadas.

Dada la deliberación correspondiente por parte del jurado, se sucedió la valoración, **obteniendo el calificativo de 16 en la escala vigesimal, que equivale a la mención de Bueno**. Siendo las 5pm horas del mismo día, se dio por concluido el acto académico, con la lectura del acta y la firma de los miembros del jurado.

Dra. MARIA DEL PILAR FERNANDEZ CELIS
PRESIDENTE(A)

Dra. MARIA ELENA SEGURA SOLANO
SECRETARIO(A)

Dra. CAROLA AMPARO SMITH MAGUIÑA
VOCAL

OBSERVACIONES: _____

El presente acto académico se sustenta en el Reglamento General de Investigación de la UNPRG (Res. N° 184-2023-CU de fecha 24 de abril de 2023) los artículos 20°, 33°, 46°, 54° o 66° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo (aprobado con Resolución N° 267-2023-CU de fecha 20 de junio del 2023 y su modificatoria aprobada por Resolución N° 385-2023-CU de fecha 11 de diciembre del 2023) y por la Resolución N° 403-2023-CU de fecha 27 de diciembre de 2023, ésta última que amplía el límite de las fechas de sustentación de proyectos aprobados del 2017 al 2020.

CONSTANCIA DE VERIFICACIÓN DE ORIGINALIDAD

Yo, Rios Rodriguez Martha, usuario revisor de la Tesis titulada: "El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en niños de la institución N° 16794, de Cajaruro, Amazonas, 2024."

Las autoras son Karol Clementina Perez Astonitas, identificado con documento de identidad N° 48505557, y Maria Alicia Toro Rivera, identificado con documento de identidad N° 47196982, declaro que la evaluación realizada por el Programa informático, ha arrojado un porcentaje de similitud de 20%, verificable en el Resumen de Reporte automatizado de similitudes que se acompaña.

El suscrito analizó dicho reporte y concluyó que cada una de las coincidencias detectadas dentro del porcentaje de similitud permitido no constituyen plagio y que el documento cumple con la integridad científica y con las normas para el uso de citas y referencias establecidas en los protocolos respectivos.

Se cumple con adjuntar el Recibo Digital a efectos de la trazabilidad respectiva del proceso.

Lambayeque, 8 de mayo del 2025



Rios Rodriguez Martha

DNI: N° 16655814

ASESORA

Se adjunta:

Recibo Digital

Resumen del Reporte automatizado de similitudes

El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en niños de la institución N° 16794, de Cajaruro, Amazonas, 2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

20%	19%	8%	11%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.unprg.edu.pe	7%
	Fuente de Internet	
2	hdl.handle.net	2%
	Fuente de Internet	
3	Submitted to Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo	2%
	Trabajo del estudiante	
4	repositorio.uladech.edu.pe	1%
	Fuente de Internet	
5	Submitted to CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA	<1%
	Trabajo del estudiante	
6	repositorio.uct.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 15 words

Excluir bibliografía

Activo

Dra. Martha Ríos Rodríguez
DNI: N° 16655814
Asesora



Recibo digital

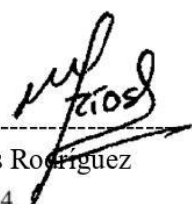
Este recibo confirma que su trabajo ha sido recibido por Turnitin. A continuación podrá ver la información del recibo con respecto a su entrega.

La primera página de tus entregas se muestra abajo.

Autor de la entrega: Karol Clementina Perez Astonitas Y Maria Alicia Toro Rivera
Título del ejercicio: Quick Submit
Título de la entrega: El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en ...
Nombre del archivo: INFORME_KAROL_Y_MARIA.docx
Tamaño del archivo: 850.14K
Total páginas: 95
Total de palabras: 18,240
Total de caracteres: 107,978
Fecha de entrega: 09-ago-2025 07:15p.m. (UTC-0500)
Identificador de la entrega: 2727413153



Derechos de autor 2025 Turnitin. Todos los derechos reservados.


Dra. Martha Ríos Rodríguez

DNI: N° 16655814

ASESORA

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado a Dios, por guiarme y fortalecerme en cada etapa de mi formación profesional.

A mis padres y familiares, por su apoyo moral y emocional, sin el cual no hubiera sido posible alcanzar este logro.

A los niños del nivel inicial, fuente de inspiración permanente para la labor educativa.

AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios por brindarme salud, fortaleza y sabiduría para culminar esta etapa de mi formación profesional.

A mis padres y familiares, por su apoyo incondicional, comprensión y palabras de aliento en los momentos difíciles.

A mis docentes de la carrera de Educación Inicial, quienes con sus conocimientos, orientación y paciencia contribuyeron a mi formación académica y profesional.

De manera especial, agradezco a mi asesora de tesis por su guía, dedicación y acompañamiento durante el desarrollo de la presente investigación.

Finalmente, agradezco a la institución educativa, a los niños y a los padres de familia que hicieron posible la ejecución de este trabajo de investigación...

RESUMEN

El propósito principal de esta investigación fue establecer la influencia de la aplicación del juego didáctico en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro. En cuanto a la metodología, se empleó un tipo de investigación aplicada, con enfoque cuantitativo y un diseño pre-experimental. La muestra estuvo constituida por 18 estudiantes de cinco años del nivel inicial, a quienes se aplicó una lista de cotejo, realizando tanto una evaluación inicial (pretest) como una evaluación final (postest). Entre los resultados más relevantes, el pretest reveló que el 61% de los participantes se encontraba en el nivel de “inicio” en cuanto a habilidades sociales. Sin embargo, tras la implementación de los talleres de aprendizaje, se observó una mejora significativa en el postest, donde el 83% de los estudiantes alcanzó el nivel de “logrado”. Finalmente, la prueba estadística de Wilcoxon arrojó un valor $p = 0.000 < 0.05$, lo cual demuestra que la implementación del juego didáctico tuvo un impacto estadísticamente significativo en el desarrollo de las habilidades sociales en los niños, lo que concluyó que estos resultados validan la efectividad de esta estrategia para fortalecer la interacción y la convivencia en el entorno escolar.

Palabras claves: juego didáctico, desarrollo, habilidades sociales, niños.

ABSTRACT

The main purpose of this research was to establish the influence of the application of the didactic game in the development of social skills in the children of the Educational Institution N° 15794 of Cajaruro. Regarding the methodology, a type of applied research was used, with a quantitative approach and a pre-experimental design. The sample consisted of 18 five-year-old students of the initial level, to whom a checklist was applied, carrying out both an initial evaluation (pretest) and a final evaluation (posttest). Among the most relevant results, the pretest revealed that 61% of the participants were at the “beginning” level in terms of social skills. However, after the implementation of the learning workshops, a significant improvement was observed in the posttest, where 83% of the students reached the “achieved” level. Finally, the Wilcoxon statistical test yielded a $p\text{-value} = 0.000 < 0.05$, which shows that the implementation of the didactic game had a statistically significant impact on the development of social skills in children, which concluded that these results validate the effectiveness of this strategy to strengthen interaction and coexistence in the school environment.

Key words: didactic game, development, social skills, children.

ÍNDICE GENERAL

ACTA DE SUSTENTACIÓN	3
DECLARACIÓN JURADA DE ORIGINALIDAD	7
RESUMEN.....	10
ABSTRACT.....	11
INTRODUCCIÓN	16
I. DISEÑO TEÓRICO.....	20
1.1. Antecedentes	20
1.1.1. Antecedentes internacionales	20
1.1.2. Antecedentes nacionales.....	21
1.2. Bases teóricas	23
1.2.1. Juego didáctico.....	23
1.2.2. Habilidades sociales	26
1.3. Bases conceptuales	30
1.3.1. Juego didáctico.....	30
1.3.2. Habilidades sociales	32
II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	36
2.1. Diseño de investigación.....	36
2.2. Población y muestra	37
2.2.1. Población.....	37
2.2.2. Muestra.....	38

2.3.	Técnicas e instrumentos	39
2.3.1.	Técnica	39
2.3.2.	Instrumento.....	39
III.	RESULTADOS	41
IV.	DISCUSIÓN DE RESULTADOS	51
	CONCLUSIONES	83
	RECOMENDACIONES	84
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85
	ANEXOS.....	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Prueba de normalidad	46
Tabla 2	Prueba de Wilcoxon de habilidades sociales	47
Tabla 3	Prueba de Wilcoxon de la autoafirmación	47
Tabla 4	Prueba de Wilcoxon de las habilidades para relacionarse	48
Tabla 5	Prueba de Wilcoxon del desarrollo de emociones	49
Tabla 6	Prueba de Wilcoxon de la dimensión conversación.....	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Esquema del diseño preexperimental.....	37
Figura 2	Nivel de pretest y posttest de las habilidades sociales.....	41
Figura 3	Nivel de pretest y posttest de la autoafirmación	42
Figura 4	Nivel de pretest y posttest de las habilidades para relacionarse	43
Figura 5	Nivel de pretest y posttest de la expresión de emociones.....	44
Figura 6	Nivel de pretest y posttest de la conversación	45

INTRODUCCIÓN

En el ámbito internacional, diversos estudios demostraron la importancia del juego didáctico en el desarrollo de habilidades sociales en niños, sin embargo, la implementación y efectividad de estas prácticas educativas variaron significativamente entre los países latinoamericanos, lo que se tradujo en discrepancias notables en los resultados educativos y sociales. En México, una investigación realizada en 2019 reveló que solo el 45% de las escuelas primarias incluían el juego didáctico como parte de su currículo regular, lo que afectaba negativamente el desarrollo de habilidades sociales en los estudiantes (Almaraz et al., 2019). Este bajo porcentaje de integración del juego didáctico en las aulas mexicanas tenía diversas implicancias, los niños en estas instituciones mostraban menores niveles de cooperación, empatía y habilidades para resolver conflictos en comparación con aquellos que tenían acceso regular a actividades lúdicas estructuradas. La falta de estas habilidades no solo impactaba su vida escolar, sino que también podía tener repercusiones a largo plazo en su desarrollo personal y profesional, la resistencia a adoptar métodos lúdicos se debía en parte a una percepción tradicional del proceso educativo, donde el juego era visto como una actividad de menor valor pedagógico en comparación con la instrucción directa y los métodos de enseñanza tradicionales.

Asimismo, un estudio en Brasil mostró que el 38% de los niños en edad preescolar exhibían deficiencias en habilidades de interacción social debido a la insuficiente incorporación de metodologías lúdicas en la educación (Palmeira et al., 2023). En el contexto brasileño, la situación era agravada por la disparidad socioeconómica y las limitaciones en la formación docente, muchas instituciones carecían de los recursos necesarios para implementar programas de juego didáctico de manera efectiva, además, la capacitación de los maestros en la integración de estas metodologías era insuficiente, lo que resultaba en una aplicación desigual y frecuentemente ineficaz de estrategias lúdicas, esta falta de desarrollo

adecuado de habilidades sociales podía contribuir a problemas mayores en el futuro, como dificultades en la integración social y el manejo de situaciones conflictivas, tanto en el ámbito escolar como en la vida cotidiana.

En el contexto peruano, la situación es igualmente preocupante, estudios realizados en las ciudades de Lambayeque revelan que solo un porcentaje reducido de instituciones educativas integran de manera efectiva el juego didáctico en su currículo. En Lambayeque, investigaciones conducidas por la Dirección Regional de Educación (DRE) indican que un porcentaje significativo de los niños en edad preescolar muestran dificultades en habilidades sociales básicas, tales como la cooperación y la comunicación efectiva. Esta problemática se refleja en un informe que revela que un porcentaje considerable de los niños presentan dificultades similares, lo que indica una necesidad urgente de políticas educativas que promuevan el juego didáctico como una herramienta fundamental para el desarrollo social en la región (Castro y Fernández, 2020).

En la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, se observan problemas específicos relacionados con el desarrollo de habilidades sociales en los niños, la falta de recursos didácticos adecuados y la escasa formación en metodologías lúdicas entre los docentes son factores que contribuyen significativamente a esta problemática. Consecuentemente, los niños muestran dificultades para interactuar de manera efectiva con sus compañeros, lo cual se manifiesta en comportamientos de aislamiento, agresividad y dificultades para resolver conflictos de manera pacífica. Las posibles causas de estos problemas incluyen una limitada capacitación docente en el uso de estrategias de juego didáctico, la carencia de materiales educativos apropiados, y un enfoque curricular que no prioriza el desarrollo de habilidades sociales, estas deficiencias resultan en consecuencias negativas, tales como un bajo rendimiento académico, dificultades en la formación de

relaciones interpersonales saludables, y una limitada capacidad para enfrentar y resolver conflictos de manera constructiva.

Para abordar estos problemas, es crucial implementar soluciones a nivel institucional y comunitario, propuestas efectivas podrían incluir la capacitación continua de los docentes en metodologías lúdicas, la dotación de materiales y recursos didácticos adecuados, y la incorporación de programas específicos que promuevan el desarrollo de habilidades sociales a través del juego. Además, involucrar a los padres y a la comunidad en actividades lúdicas podría reforzar el aprendizaje y el desarrollo de estas habilidades fuera del entorno escolar.

En ese sentido, se planteó el problema de investigación siendo ¿Cómo influye el juego didáctico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024?

De la misma manera, se planteó como hipótesis: La aplicación del juego didáctico tendrá una influencia positiva en el desarrollo de habilidades sociales en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024.

El objetivo general fue: Determinar la incidencia de la aplicación del juego didáctico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024.

Y sus objetivos específicos fueron:

OE1: Analizar la influencia de la aplicación del juego didáctico en el desarrollo de la autoafirmación en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024.

OE2: Conocer la influencia de la aplicación del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades para relacionarse de los niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas.

OE3: Evaluar la influencia de la aplicación del juego didáctico en el desarrollo de la expresión de emociones de los niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas.

OE3: Analizar la influencia de la aplicación del juego didáctico en el desarrollo de la conversación de los niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas.

Este trabajo se estructura en tres partes fundamentales. En la primera sección, se presenta el marco teórico que sustenta la investigación, estableciendo los conceptos clave y revisando la literatura existente. A continuación, se describe la metodología utilizada para llevar a cabo el estudio, incluyendo la selección de la muestra, la recolección de datos y el análisis de los mismos. Finalmente, se presentan y analizan los resultados obtenidos, y se extraen las conclusiones más relevantes

I. DISEÑO TEÓRICO

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

Cano et al. (2023) en “El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali”, el propósito del artículo fue conocer cómo el juego, como estrategia didáctica, se emplea para la construcción de habilidades sociales en los niños. Metodológicamente, el estudio fue cuantitativo y la técnica empleada fue la observación participante. La muestra consistió en 21 niños. A través de un análisis de los datos recolectados, los resultados indicaron que las evidencias de relaciones agresivas e intolerancias entre los participantes permitieron configurar un programa de intervención deportiva basado en cinco estrategias didácticas. Se concluyó que estas estrategias empleadas permitieron reconocer que los niños desarrollan diversas formas de relacionamiento de manera armónica, favoreciendo la resolución de conflictos de forma pacífica y teniendo en cuenta los valores.

Seguidamente Liberio (2019), “El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial”, el propósito de la investigación fue conocer el uso de las técnicas de gamificación con la finalidad de incrementar las habilidades cognitivas en los niños de 4 a 5 años. Metodológicamente, el estudio fue cuantitativo, y los principales resultados obtenidos de una muestra de 25 niños mostraron que las técnicas de gamificación lograron desarrollar significativamente las habilidades cognitivas. En el pretest, los niños tenían niveles bajos en el desarrollo de estas habilidades, mientras que en el posttest, el 80% de los niños lograron desarrollarlas. Además, las pruebas inferenciales mostraron un incremento significativo en el desarrollo de habilidades cognitivas debido al uso de la gamificación. Se concluye que la

gamificación tiene una incidencia significativa en el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños.

Samper y Muñoz (2019) el estudio titulado “El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica”, el objetivo del proceso de la tesis fue conocer cómo el juego, como dispositivo, fortalece las habilidades sociales en la convivencia escolar. Para ello, se realizó una revisión literaria dentro de una investigación cuantitativa, aplicando una lista de recopilación de información. Se analizaron 26 artículos distintos, cuyos diversos resultados proporcionaron evidencia concluyente de que el juego es un mediador adecuado para desarrollar las habilidades sociales. Asimismo, se concluyó que esta revisión teórica empleada en la investigación logró fortalecer el objetivo del investigador, demostrando la efectividad del juego en el desarrollo de habilidades sociales en la convivencia escolar.

1.1.2. Antecedentes nacionales

Menciona Fernández (2019) en “El juego didáctico y el desarrollo de habilidades sociales en los niños/as de Educación Inicial 04 Años de la Institución Educativa N° 071 De San Joaquín De Ica”, el objetivo de la tesis fue conocer la incidencia del juego didáctico en las habilidades sociales. Metodológicamente, el estudio fue cuantitativo y pre-experimental, con una muestra de 32 niños. Se aplicó una lista de cotejo, revelando que el juego didáctico tuvo una incidencia significativa en la dimensión de autoafirmación de las habilidades sociales, con una significancia positiva. Además, el juego demostró una significancia positiva en el desarrollo de habilidades para relacionarse, la expresión de emociones y la conversación. Se concluyó que el juego didáctico desarrolla adecuadamente las habilidades sociales, ya que en el pretest los niveles de habilidades sociales eran bajos, mientras que en el posttest el 80% de los niños lograron un desarrollo estable. Los resultados diferenciales indicaron que el nivel de incidencia en las variables fue positivo y significativo.

Tambien Rojas (2022) en “El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco, 2022”, el objetivo de la tesis fue conocer la influencia del juego didáctico en las habilidades sociales. Metodológicamente, el estudio fue cuantitativo y pre-experimental, con una muestra de 22 niños. Se aplicó una lista de cotejo, revelando que el juego didáctico tuvo una incidencia significativa en la dimensión de autoafirmación de las habilidades sociales, con una significancia positiva. Además, el juego demostró una significancia positiva en el desarrollo de habilidades para relacionarse, la expresión de emociones y la conversación. Se concluyó que el juego didáctico desarrolla adecuadamente las habilidades sociales, ya que en el pretest el nivel bajo tuvo un 75%, mientras que en el posttest el 70% de los niños lograron un desarrollo estable. Los resultados diferenciales indicaron que el nivel de incidencia en las variables fue positivo y significativo.

Tambien Ochoa (2020) en “El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años”, el propósito de la tesis fue investigar cómo el juego didáctico influye en las habilidades sociales. Para ello, se empleó una metodología cuantitativa y un diseño pre-experimental, utilizando una muestra de 45 niños. A estos se les aplicó una lista de cotejo, revelando que el juego didáctico tuvo un impacto significativo en la dimensión de autoafirmación, habilidades de relación, expresión emocional y conversación, con índice de significancia inferior a 0,05 demostrando la incidencia directa y positiva. Se concluyó que el juego didáctico contribuye efectivamente al desarrollo de habilidades sociales, dado que los niveles de estas habilidades eran bajos en el pretest, mientras que en el posttest, el 65% de los niños mostraron un desarrollo estable. Los análisis diferenciales confirmaron que la influencia en las variables fue positiva y significativa.

Finalmente Montalvo (2022) en “Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo”, el

objetivo general de esta investigación fue “proponer actividades lúdicas para mejorar el desarrollo de las habilidades sociales en niños de cinco años de una Institución Educativa Inicial Pública en Chiclayo”. El estudio se enmarcó en una investigación básica con un enfoque cuantitativo-descriptivo y una propuesta de actividades. El diseño fue propositivo no experimental y validado por tres expertos. La muestra del estudio consistió en 25 estudiantes de un aula de cinco años y se utilizó la ficha de observación. Los resultados mostraron que el 20% de los estudiantes se encontraba en proceso de desarrollo de habilidades sociales, mientras que el 80% estaba en el nivel inicial. Ningún estudiante alcanzó el nivel logrado. “La investigación concluyó que el nivel de desarrollo de las habilidades sociales en los niños era deficiente en dimensiones como habilidades para relacionarse, autoafirmación y expresión de emociones”. Se interpretó que los estudiantes no se relacionaban adecuadamente con sus compañeros, no expresaban desacuerdos o acuerdos y carecían de sentimientos de solidaridad, concluyendo que sus habilidades sociales no estaban desarrolladas adecuadamente.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. *Juego didáctico*

Teoría del juego de Jean Piaget

“Jean Piaget, reconocido psicólogo suizo, propuso una teoría del desarrollo cognitivo que destaca la importancia del juego en el desarrollo infantil, el juego es fundamental para el aprendizaje y el desarrollo cognitivo porque permite a los niños interactuar activamente con su entorno”, facilitando la asimilación y acomodación de nuevas experiencias y conocimientos, identifica varias etapas del juego que corresponden a diferentes etapas del desarrollo cognitivo. “En la etapa sensoriomotora, los niños exploran el mundo a través de sus sentidos y acciones motoras, a medida que avanzan a la etapa preoperacional”, los niños comienzan a usar símbolos en el juego, lo que es esencial para el desarrollo del pensamiento

abstracto, finalmente, en la etapa de operaciones concretas, los niños participan en juegos de reglas, lo que les ayuda a comprender la lógica y la estructura del mundo que les rodea (Ursola y Isabel, 2018).

El juego didáctico, dentro del marco piagetiano, permite a los niños experimentar y explorar conceptos de manera activa, este tipo de juego no solo facilita el desarrollo de habilidades cognitivas como la resolución de problemas y el pensamiento lógico, sino que también refuerza el aprendizaje a través de experiencias directas. Por ejemplo, un juego didáctico que involucre la clasificación de objetos por color o forma ayuda a los niños a desarrollar habilidades de categorización y razonamiento, a través de estas actividades lúdicas, los niños no solo aprenden conceptos académicos, sino que también desarrollan habilidades metacognitivas, como la capacidad de planificar, monitorear y evaluar su propio aprendizaje, por lo tanto, el juego didáctico se convierte en una herramienta esencial para promover el desarrollo cognitivo y social de los niños, alineándose con los principios de la teoría del desarrollo de Piaget (Piaget, 1981).

Teoría de los juegos de Johan Huizinga.

Johan Huizinga, un historiador cultural holandés, propuso una teoría sobre el juego que destaca su importancia fundamental en la cultura humana. En su obra “Homo Ludens”, Huizinga argumenta que el juego es una actividad cultural esencial que precede y subyace a la cultura misma, según Huizinga, el juego no es simplemente una forma de entretenimiento, sino una actividad significativa que contribuye a la formación de la identidad y la cohesión social, esta perspectiva es crucial para entender el valor del juego didáctico en el desarrollo de habilidades sociales y cognitivas (Homer et al., 2020).

Huizinga sostiene que el juego crea un “círculo mágico”, un espacio separado de la vida cotidiana donde las reglas y normas son diferentes, este entorno permite a los niños

experimentar roles sociales, practicar la toma de decisiones y aprender a interactuar con otros en un contexto seguro y controlado, los juegos didácticos, dentro de este marco, actúan como microcosmos de la sociedad, donde los niños pueden aprender y practicar habilidades sociales esenciales como la cooperación, la negociación y la resolución de conflictos, además, facilita la internalización de valores culturales y normas sociales, ayudando a los niños a entender y respetar las reglas y expectativas de su comunidad. Por ejemplo, un juego didáctico que simula una situación de mercado puede enseñar a los niños sobre el intercambio, la cooperación y la competencia sana, a través de estas interacciones lúdicas, los niños aprenden a valorar la equidad, la honestidad y la empatía, Huizinga argumenta que estas experiencias lúdicas son fundamentales para la socialización y el desarrollo de una identidad cultural (Yıldırım, 2017).

Teoría del aprendizaje social de Albert Bandura.

Albert Bandura, psicólogo canadiense-estadounidense, es conocido por su teoría del aprendizaje social, que destaca la importancia de la observación y la imitación en el proceso de aprendizaje, según Bandura, los niños aprenden comportamientos, actitudes y habilidades observando a otros, especialmente a modelos significativos como padres, maestros y compañeros, en el contexto del juego didáctico, esta teoría es particularmente relevante porque los juegos proporcionan un entorno estructurado donde los niños pueden observar y emular comportamientos prosociales (Cabanillas, 2020).

El juego didáctico ofrece múltiples oportunidades para que los niños observen y practiquen habilidades sociales. Por ejemplo, durante un juego de roles, los niños pueden observar cómo sus compañeros manejan conflictos, cooperan en tareas y expresan sus emociones, a través de la imitación de estos comportamientos, los niños pueden internalizar y practicar habilidades sociales esenciales. Bandura también introdujo el concepto de autoeficacia, que se refiere a la creencia en la propia capacidad para realizar tareas y alcanzar

objetivos, los juegos didácticos pueden aumentar la autoeficacia de los niños al proporcionarles un entorno seguro para experimentar éxitos y fracasos, lo que refuerza su confianza en sus propias habilidades; así, no solo facilitan el aprendizaje de habilidades sociales a través de la observación y la imitación, sino que también promueven la autoeficacia, lo que es crucial para el desarrollo de una identidad social positiva y proactiva (Zimmerman y Schunk, 2014).

1.2.2. Habilidades sociales

Teoría del desarrollo psicosocial de Erik Erikson.

Para entender la evolución de las habilidades sociales a lo largo del ciclo vital, Erikson propone que el crecimiento humano se estructura en ocho fases, cada una definida por un conflicto crucial que el sujeto debe afrontar y superar para avanzar de forma equilibrada. Dichas etapas no solo contemplan aspectos del desarrollo psicológico, sino que también integran dimensiones sociales fundamentales, destacando la interdependencia entre ambos aspectos; en las primeras etapas de la vida, los conflictos como “confianza vs. desconfianza” y “autonomía vs. vergüenza y duda” son particularmente relevantes para el desarrollo de las habilidades sociales, la resolución exitosa de estos conflictos genera un sentido de seguridad y autonomía en el niño, lo que le permite relacionarse de manera efectiva con los demás (Widick et al., 1978).

Por ejemplo, durante la etapa de la infancia (confianza vs. desconfianza), un niño que desarrolla un sentido de confianza en sus cuidadores tiende a ser más seguro y abierto a interactuar con otros, formando así la base de relaciones sociales saludables, en la niñez temprana (autonomía vs. vergüenza y duda), los niños aprenden a ejercer control sobre sus acciones y decisiones, lo cual es crucial para desarrollar la independencia y la capacidad de interactuar asertivamente con sus pares. A medida que los niños avanzan a etapas posteriores como la “iniciativa vs. culpa” y “industria vs. inferioridad”, continúan desarrollando

habilidades sociales más complejas, incluyendo la cooperación, la negociación y la competencia saludable, la teoría de Erikson, por lo tanto, proporciona un marco comprensivo para entender cómo las habilidades sociales evolucionan a través de diferentes etapas de la vida y cómo cada etapa contribuye al desarrollo integral del individuo (Kakar, 1968).

Teoría del apego de John Bowlby.

La teoría ofrece una perspectiva crucial sobre el desarrollo de las habilidades sociales, centrándose en la importancia de las relaciones tempranas entre el niño y sus cuidadores, el autor argumenta que los vínculos emocionales formados durante la primera infancia son fundamentales para el desarrollo emocional y social, los estilos de apego, que incluyen el apego seguro, inseguro, evitativo y ambivalente, tienen implicaciones duraderas en la capacidad del individuo para formar y mantener relaciones sociales. Un apego seguro, desarrollado a través de interacciones consistentes y sensibles con los cuidadores, proporciona una base sólida para la exploración y el aprendizaje social, los niños con un apego seguro tienden a ser más competentes socialmente, mostrando habilidades como la empatía, la cooperación y la capacidad para resolver conflictos de manera constructiva, estos niños se sienten más seguros al explorar su entorno social y establecer relaciones con sus pares, lo cual facilita el desarrollo de habilidades sociales robustas (Darwish et al., 2001).

Por el contrario, los niños con estilos de apego inseguros pueden enfrentar desafíos en sus interacciones sociales, un apego evitativo puede llevar a dificultades en la formación de relaciones íntimas, mientras que un apego ambivalente puede resultar en comportamientos ansiosos y dependientes en las relaciones sociales, por lo tanto, subraya la importancia de las relaciones tempranas en la configuración de las habilidades sociales y destaca cómo estas primeras experiencias pueden tener efectos duraderos en el desarrollo social del individuo (Bowlby, 1952).

Teoría ecológica de Urie Bronfenbrenner.

Bronfenbrenner proporciona un enfoque holístico para entender el desarrollo de las habilidades sociales, enfatizando la influencia de múltiples sistemas ambientales en la vida del niño, propone que el desarrollo humano se ve afectado por una serie de sistemas interconectados que van desde el entorno inmediato del niño (microsistema) hasta las “influencias culturales y sociales” más amplias (macrosistema); esta perspectiva ecológica subraya que el desarrollo de habilidades sociales no ocurre en aislamiento, sino que es el resultado de la interacción dinámica entre el individuo y sus entornos múltiples. El microsistema incluye las relaciones directas e inmediatas del niño, como la familia, la escuela y los pares, estas interacciones son cruciales para el desarrollo de habilidades sociales, ya que proporcionan las primeras oportunidades para aprender comportamientos prosociales como la comunicación, la cooperación y la resolución de conflictos, por ejemplo, las interacciones con los padres y hermanos enseñan a los niños cómo expresar emociones y resolver diferencias, mientras que las experiencias en la escuela y con los amigos amplían estas habilidades en contextos sociales más diversos (Bronfenbrenner, 2013).

“El mesosistema se refiere a las interacciones entre diferentes microsistemas, como la relación entre la familia y la escuela”, una comunicación efectiva entre padres y maestros, por ejemplo, puede reforzar las expectativas y comportamientos sociales positivos en ambos entornos, proporcionando una base consistente para el desarrollo de habilidades sociales, el exosistema incluye contextos que afectan indirectamente al niño, como el lugar de trabajo de los padres, mientras que el macrosistema abarca las normas, valores y creencias culturales que influyen en las expectativas sociales y comportamentales. El autor destaca la importancia de considerar estos múltiples niveles de influencia al estudiar y promover el desarrollo de habilidades sociales, las intervenciones que buscan mejorar estas habilidades deben, por lo tanto, abordar no solo al individuo, sino también los diversos contextos sociales y

ambientales que influyen en su desarrollo, este enfoque integral asegura que los esfuerzos para fomentar habilidades sociales sean más efectivos y sostenibles, al reconocer y aprovechar las interacciones complejas entre el niño y su entorno (Bronfenbrenner, 1994).

Teoría de la competencia social de Robert Selman.

Proporciona un enfoque detallado sobre cómo los niños desarrollan habilidades para interactuar eficazmente con los demás, Selman sugiere que el desarrollo de la competencia social pasa por una serie de etapas en las que los niños aprenden a comprender y considerar las perspectivas de los demás, estas etapas incluyen desde la perspectiva egocéntrica en la primera infancia, donde los niños tienen dificultad para entender puntos de vista distintos al propio, hasta etapas más avanzadas donde pueden apreciar y coordinar múltiples perspectivas en sus interacciones sociales (Yeates y Selman, 1989).

En las primeras etapas, los niños aprenden habilidades básicas como la toma de turnos y la reciprocidad a través de interacciones simples con sus pares, a medida que avanzan a etapas más sofisticadas, desarrollan la capacidad de empatía, negociación y resolución de conflictos; por ejemplo, en la etapa de la “perspectiva subjetiva” (alrededor de los 6-8 años), los niños comienzan a darse cuenta de que los demás tienen pensamientos y sentimientos diferentes, lo cual es crucial para la empatía; en etapas posteriores, como la “perspectiva mutua” y la “perspectiva societal”, los individuos son capaces de considerar múltiples puntos de vista simultáneamente y comprender cómo sus acciones afectan a un grupo más amplio, lo cual es esencial para la colaboración y la cohesión social. La teoría de Selman es particularmente útil para diseñar intervenciones educativas que buscan mejorar las habilidades sociales en los niños, al entender en qué etapa de desarrollo social se encuentran los niños, los educadores y padres pueden proporcionar experiencias de aprendizaje apropiadas que fomenten el avance a etapas superiores de competencia social, esta teoría, por

lo tanto, no solo describe el desarrollo de habilidades sociales, sino que también ofrece un marco práctico para promover este desarrollo de manera efectiva (Selman, 2003).

1.3. Bases conceptuales

1.3.1. *Juego didáctico*

Definición.

El juego didáctico es una actividad lúdica diseñada con un propósito educativo específico, estructurada para fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en un contexto recreativo, a diferencia del juego libre, que es espontáneo y dirigido por los intereses del niño, el juego didáctico está cuidadosamente planificado por educadores para alcanzar objetivos pedagógicos concretos, estas actividades integran elementos de diversión y aprendizaje, utilizando reglas y metas claras que guían el proceso educativo, el juego didáctico puede involucrar una variedad de recursos y herramientas, desde juguetes y juegos de mesa hasta actividades interactivas digitales y ejercicios grupales (Chacón, 2008).

Importancia del juego didáctico.

El juego didáctico desempeña un papel crucial en el desarrollo integral de los niños, impactando positivamente en múltiples áreas del crecimiento infantil, en primer lugar, es una herramienta efectiva para el desarrollo cognitivo, a través del juego didáctico, los niños pueden explorar conceptos abstractos y concretos de manera tangible y comprensible. Por ejemplo, juegos de construcción y puzzles fomentan el desarrollo del pensamiento lógico y habilidades de resolución de problemas, mientras que juegos que involucran números y letras promueven habilidades matemáticas y de alfabetización, además, la naturaleza interactiva de estos juegos estimula la curiosidad y el interés por el aprendizaje, facilitando la adquisición de nuevos conocimientos de manera natural y divertida (Carrión, 2020).

En segundo lugar, el juego didáctico es fundamental para el desarrollo social y emocional, participar en juegos estructurados permite a los niños practicar habilidades sociales clave como la cooperación, el trabajo en equipo, y la comunicación efectiva, juegos que requieren turnos, reglas y estrategias enseñan a los niños a seguir instrucciones, respetar a los demás y resolver conflictos de manera constructiva, además, el éxito y los desafíos experimentados en el juego didáctico ayudan a los niños a desarrollar resiliencia y autoeficacia, fomentando una actitud positiva hacia el aprendizaje y la resolución de problemas. Asimismo, tiene una influencia significativa en el desarrollo físico y motor. Actividades que involucran movimientos precisos, como ensamblar piezas pequeñas o realizar tareas de coordinación, mejoran la motricidad fina, por otro lado, juegos que requieren actividad física, como los juegos de persecución o los circuitos de obstáculos, contribuyen al desarrollo de la motricidad gruesa y promueven hábitos de vida saludables, estas actividades no solo mejoran las habilidades físicas, sino que también fortalecen la conexión entre el cuerpo y la mente, apoyando un desarrollo holístico del niño (Ojeda et al., 2020).

Dimensiones.

Para la operacionalización de la variable juego didáctico, se considerarán las dimensiones establecidas en la publicación de UNICEF (2018), titulada “Aprendizaje a través del juego”, esta publicación identifica tres dimensiones claves que son fundamentales para el desarrollo integral de los niños a través del juego didáctico, son los siguientes:

- **Estructura**

Esta dimensión se refiere a la organización y diseño del juego didáctico, incluyendo reglas claras, objetivos específicos y una secuencia lógica de actividades, la estructura

asegura que el juego tenga un propósito educativo definido y que los niños comprendan las expectativas y procedimientos, lo que facilita un aprendizaje efectivo.

- **Participación y compromiso**

Esta dimensión mide el nivel de involucramiento y motivación de los niños durante el juego, la participación activa y el compromiso son indicadores de que los niños están interesados y entusiasmados con la actividad, lo que maximiza el aprendizaje y el desarrollo de habilidades, esta dimensión también evalúa la persistencia y la atención de los niños mientras juegan.

- **Interacción social**

Esta dimensión se enfoca en la calidad de las interacciones entre los niños durante el juego, evalúa cómo los niños se comunican, cooperan, resuelven conflictos y trabajan en equipo, la interacción social es crucial para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, como la empatía, la asertividad y la capacidad de formar relaciones positivas.

1.3.2. Habilidades sociales

Definición.

Constituyen un repertorio de conductas, disposiciones y competencias que facilitan a las personas relacionarse de forma apropiada y eficaz en distintos escenarios sociales. Estas competencias abarcan la expresión oral y gestual, la comprensión empática, el trabajo colaborativo, la gestión constructiva de desacuerdos, la expresión asertiva de ideas y emociones, así como la habilidad para formar y conservar vínculos interpersonales sanos, las habilidades sociales no son innatas; se desarrollan a lo largo del tiempo a través de la interacción con el entorno y las experiencias de vida, la adquisición y refinamiento de estas habilidades son cruciales para el bienestar personal y el éxito social (García et al., 2017).

Importancia.

Las habilidades sociales son fundamentales para el desarrollo integral de los niños, impactando significativamente en diversas áreas de su vida, en primer lugar, son esenciales para el éxito académico, los niños que poseen buenas habilidades sociales tienden a adaptarse mejor al entorno escolar, lo que les permite participar activamente en el aprendizaje cooperativo, trabajar en equipo y beneficiarse de las interacciones positivas con maestros y compañeros, estas interacciones facilitan la comprensión y retención de los contenidos académicos, mejorando el rendimiento escolar. Además, son cruciales para el desarrollo emocional, los niños que pueden comunicarse eficazmente y resolver conflictos de manera constructiva tienden a experimentar menos ansiedad y estrés, lo que contribuye a una mayor estabilidad emocional, la empatía, una componente clave de las habilidades sociales, permite a los niños reconocer y comprender las emociones de los demás, lo que fortalece sus relaciones interpersonales y fomenta un ambiente de apoyo y respeto mutuo (Moreno et al., 2014).

El desarrollo emocional saludable, a su vez, está estrechamente relacionado con la autoestima y la autoeficacia, componentes esenciales para la resiliencia y el bienestar general, en términos de desarrollo social, las habilidades sociales facilitan la formación y el mantenimiento de relaciones positivas y significativas, los niños con habilidades sociales bien desarrolladas son más capaces de iniciar y sostener amistades, participar en actividades grupales y colaborar con otros en la resolución de problemas, estas relaciones proporcionan un sentido de pertenencia y apoyo, que son cruciales para el desarrollo social y emocional, además, las habilidades sociales permiten a los niños navegar con éxito en diferentes contextos sociales, desde el aula hasta el patio de recreo y más allá, preparando el terreno para interacciones exitosas en la vida adulta (Jiménez, 2018).

Dimensiones.

Para la operacionalización de la variable habilidades sociales, se utilizaron las dimensiones establecidas en la publicación de Abugattas (2016), titulada “Construcción y validación del test habilidades de interacción social en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima”, esta investigación identifica cuatro dimensiones fundamentales para evaluar las habilidades sociales en niños: autoafirmación, habilidades para relacionarse, expresión de emociones y conversación.

- **Autoafirmación**

Esta dimensión se refiere a la capacidad de los niños para expresar sus necesidades, deseos y opiniones de manera asertiva y adecuada, incluye comportamientos como pedir ayuda, expresar desacuerdos respetuosamente y defender sus derechos sin agredir a los demás. La autoafirmación es esencial para que los niños desarrollen una identidad fuerte y la capacidad de establecer límites saludables en sus interacciones sociales.

- **Habilidades para relacionarse**

Esta dimensión evalúa la capacidad de los niños para establecer y mantener relaciones positivas con sus pares y adultos. Incluye la cooperación, el compartir, la capacidad de iniciar y mantener amistades, y la habilidad de integrarse en actividades grupales, las habilidades para relacionarse son fundamentales para el desarrollo de relaciones interpersonales saludables y para la participación efectiva en entornos sociales diversos.

- **Expresión de emociones**

Esta dimensión se enfoca en la capacidad de los niños para reconocer, comprender y expresar sus emociones adecuadamente, incluye la empatía, el control de impulsos, y la habilidad para expresar tanto emociones positivas como negativas de manera constructiva, la

expresión de emociones es crucial para el bienestar emocional de los niños y para el desarrollo de la inteligencia emocional.

- **Conversación**

Esta dimensión se refiere a la capacidad de los niños para participar en intercambios verbales efectivos y significativos, las habilidades como iniciar y mantener conversaciones, escuchar activamente, y responder apropiadamente a los comentarios de otros, la conversación es una habilidad social vital que facilita la comunicación y el entendimiento mutuo en las interacciones diarias.

II. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Diseño de investigación

La presente investigación se enmarcó dentro del paradigma de la investigación aplicada, cuyo objetivo principal es generar conocimiento que pueda ser utilizado para resolver problemas prácticos y mejorar la calidad de vida. “A diferencia de la investigación básica, que se centra en la generación de conocimiento teórico, la investigación aplicada busca generar soluciones concretas a problemas específicos, y se caracteriza por su orientación hacia la acción y su relevancia social” (Arias, 2020).

Además, se adoptó un enfoque cuantitativo, “caracterizado por la medición precisa de variables y el análisis estadístico de los datos”. Esta elección metodológica se fundamenta en la necesidad de obtener resultados generalizables y de establecer relaciones causales entre las variables ya que, al cuantificar los fenómenos estudiados, se buscó identificar patrones y tendencias que permitan explicar y predecir el comportamiento de la variable dependiente (Hernández & Mendoza, 2018).

Por su parte, el diseño de investigación empleado fue el experimental, siguiendo los lineamientos propuestos por Arias y Covinos (2021), este diseño se caracteriza por la manipulación intencional de una o más variables independientes para observar su efecto causal sobre una o más variables dependientes. A través de un riguroso control de las condiciones experimentales o tratamiento, se buscó establecer relaciones causales claras y precisas.

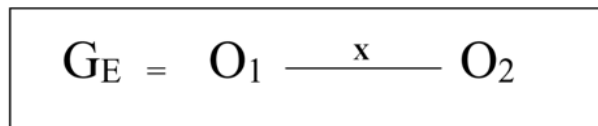
Del mismo modo, dentro de los diseños experimentales, se empleó el diseño, una elección metodológica que se justifica por su simplicidad y aplicabilidad en contextos limitados. Siguiendo los lineamientos de Arias y Covinos (2021), este diseño implicó una

única medición de las variables antes y después de la intervención, lo cual permite obtener una primera aproximación a los efectos de la intervención sobre los participantes.

Finalmente, conforme a los postulados de Castro (2020), el presente estudio se posicionó en el nivel explicativo de la investigación. Este nivel se caracteriza por buscar comprender las razones subyacentes de los fenómenos, estableciendo relaciones causales entre las variables y profundizando en los mecanismos que los originan.

Figura 1

Esquema del diseño preexperimental



Donde:

GE = Grupo Experimental

O₁ = Pre test al grupo

O₂ = Post test al grupo

X = Aplicación

2.2. Población y muestra

2.2.1. Población

De acuerdo con Arias y Covinos (2020), la población en investigación es el conjunto de todos los elementos que poseen las características de interés para el estudio y a los cuales se desea generalizar los resultados. Este concepto es fundamental para establecer el alcance y la validez de las conclusiones obtenidas.

A su vez, la delimitación precisa de la población es un aspecto fundamental en toda investigación, ya que garantiza la representatividad de los resultados y la posibilidad de

generalizar las conclusiones. Como señalan Carhuanchu et al. (2019), puede comprender desde un conjunto amplio de individuos en un espacio geográfico determinado hasta un grupo más específico definido por características particulares, como edad, género o condición socioeconómica.

La población de estudio se delimitó a 18 niños de cinco años matriculados en la institución educativa N° 15794 de Cajaruro, garantizando así la pertinencia de los hallazgos obtenidos en el contexto particular de dicha institución

2.2.2. Muestra

La muestra, como un subconjunto cuidadosamente seleccionado de la población, actúa como un microcosmos que refleja las características y propiedades del conjunto más amplio. En este sentido, constituye una réplica en miniatura de la población, permitiendo inferir conclusiones válidas sobre el todo a partir del análisis de una parte (Ñaupas et al., 2018).

Además, la selección de la muestra es una etapa fundamental en el proceso de investigación ya que, el objetivo principal es garantizar que la muestra sea representativa de la población, es decir, que refleje las características y propiedades de la población de interés, y para lograr esto, se utilizan diversas técnicas de muestreo (Hernández & Mendoza, 2018).

En este estudio, se optó por un muestreo no probabilístico censo, es decir, se incluyó a la totalidad de los elementos que conforman la población de interés. Esta estrategia, especialmente útil en poblaciones de tamaño reducido, permite obtener datos exhaustivos y precisos sobre la totalidad del grupo, evitando cualquier sesgo asociado a la selección de una muestra (Hernández & Mendoza, 2018).

En tal sentido, la muestra estará constituida por 18 niños de cinco años matriculados en la institución educativa N° 15794 de Cajaruro.

2.3. Técnicas e instrumentos

2.3.1. Técnica

Para alcanzar una comprensión profunda y rica del fenómeno social, se recurrió a la observación no participante. Esta técnica, al permitir una inmersión prolongada en el contexto de estudio, facilita la identificación de patrones, significados y dinámicas sociales que podrían pasar desapercibidos en otros tipos de investigación (Carhuancha et al., 2019).

Al adoptar una postura de observador externo, como lo sugiere Guillén (2020), el investigador logra establecer una distancia objetiva que facilita la identificación de patrones y significados subyacentes en las interacciones sociales. Esta perspectiva desinteresada permite captar tanto los aspectos explícitos como implícitos de la conducta, enriqueciendo significativamente la comprensión del fenómeno en estudio.

2.3.2. Instrumento

Para la recolección de datos, se optó por la lista de cotejo, un instrumento de evaluación que presenta un conjunto de ítems o indicadores organizados de manera sistemática. Cada ítem corresponde a una dimensión específica del fenómeno en estudio, y su presencia o ausencia se registra mediante una marca de verificación, tal como lo describen Ñaupas et al. (2018).

Con el fin de evaluar de manera precisa y sistemática las habilidades sociales de los estudiantes de educación inicial, se diseñó una lista de cotejo compuesta por 18 ítems. Este instrumento, permitió obtener una descripción detallada del desempeño de los estudiantes en cada una de las cuatro dimensiones evaluadas: Autoafirmación, habilidades para relacionarse, expresión de emociones y conversación. Además, la construcción de la lista de cotejo se basó en una revisión exhaustiva de la literatura especializada y en la consulta a expertos en el área

de educación inicial, por la cual, que cada ítem fue elaborado de forma clara y concisa, utilizando un lenguaje sencillo y comprensible para los observadores.

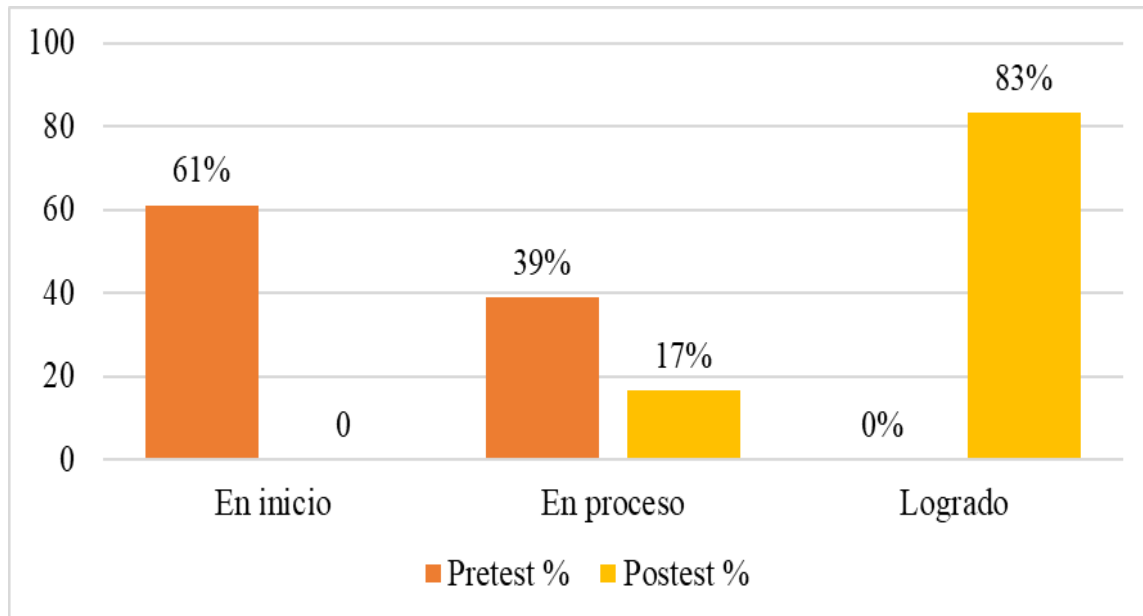
Por otro lado, con el fin de garantizar la calidad de los datos obtenidos, se realizó un análisis de la consistencia interna de la lista de cotejo mediante el coeficiente alfa de Cronbach, la cual proporciona una estimación de la homogeneidad de los ítems que conforman una escala. En el presente estudio, se obtuvo un valor de alfa de Cronbach de 0.897, lo cual indica una alta consistencia interna y sugiere que los ítems de la lista de cotejo miden de manera confiable y precisa el constructo de habilidades sociales.

III. RESULTADOS

Análisis descriptivo

Figura 2

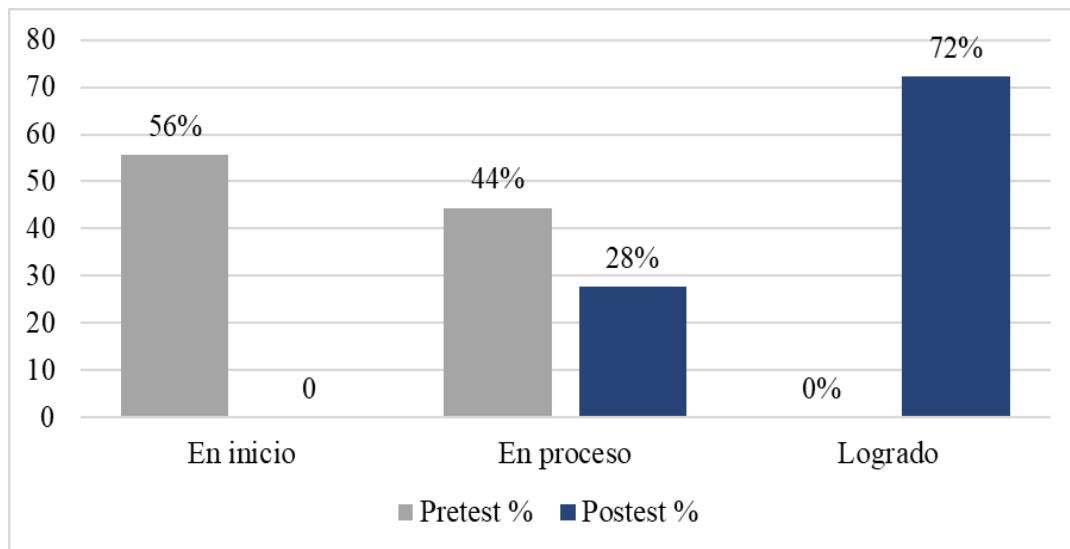
Nivel de pretest y postest de las habilidades sociales



Según los datos presentados, se observa que, en el pretest de la variable habilidades sociales, el 61% de los niños se sitúa en el nivel de “inicio”, mientras que el 39% alcanza el nivel “en proceso”. No obstante, tras la implementación de los talleres de aprendizaje, se registró un cambio notable en estos resultados. En el postest, se evidenció un progreso significativo, con un 83% de los estudiantes alcanzando el nivel “logrado” y solo el 17% restante manteniéndose en el nivel “en proceso”.

Figura 3

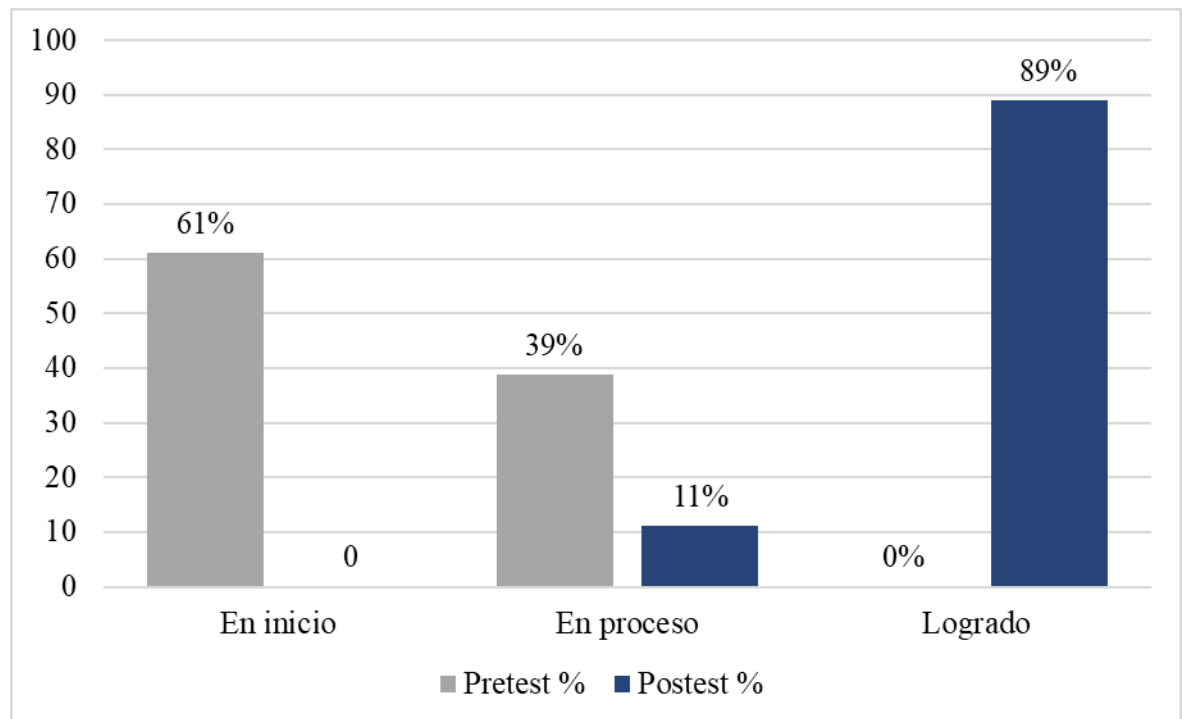
Nivel de pretest y postest de la autoafirmación



De acuerdo con los datos presentados en la figura 3, se aprecia que, en el pretest de la dimensión de autoafirmación, un 56% de los niños se ubica en el nivel de “inicio”, mientras que el 44% se encuentra en el nivel “en proceso”. Sin embargo, tras la realización de los talleres de aprendizaje, se produjo una transformación notable en estos resultados. En el postest, se observó un avance significativo: un 72% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”, mientras que solo el 28% permaneció en el nivel “en proceso”.

Figura 4

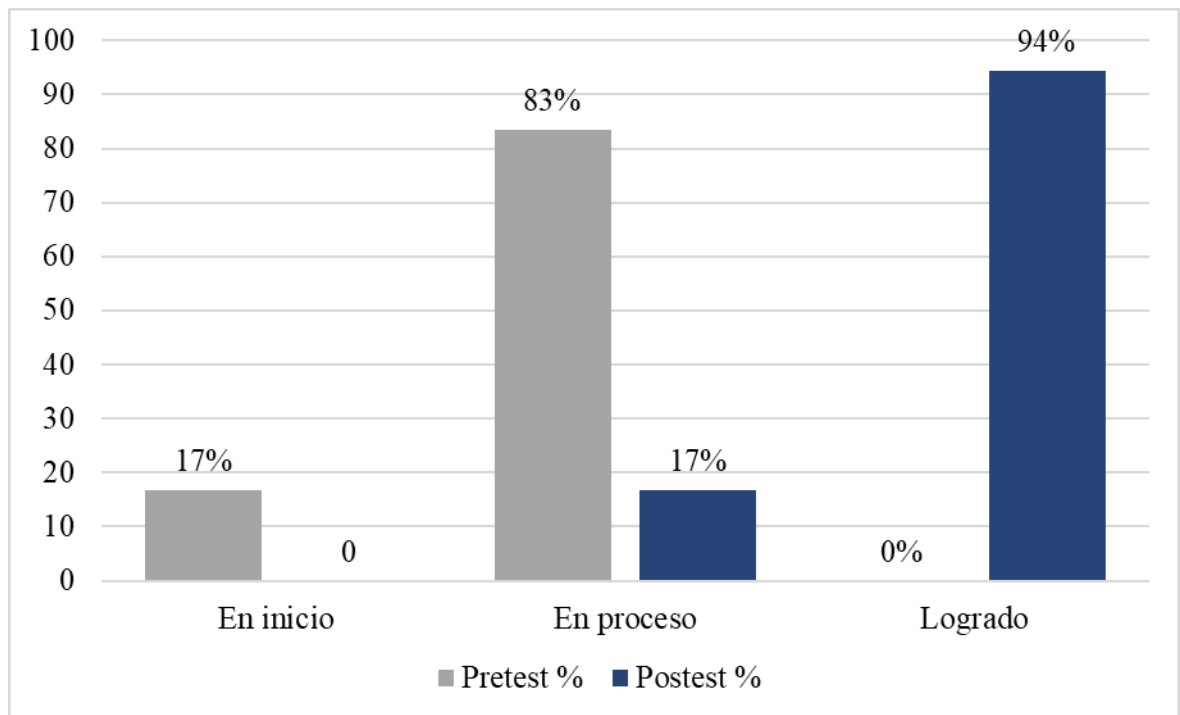
Nivel de pretest y postest de las habilidades para relacionarse



Los datos expuestos en la figura 4, revelan que, en el pretest de la dimensión de habilidades para relacionarse, el 61% de los niños se encuentra en el nivel de “inicio” y el 39% en el nivel “en proceso”. No obstante, después de la implementación de los talleres de aprendizaje, se evidenció un cambio notable en estos resultados. En el postest, un progreso sustancial se hace evidente: un 89% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”, mientras que únicamente el 11% continuó en el nivel “en proceso”.

Figura 5

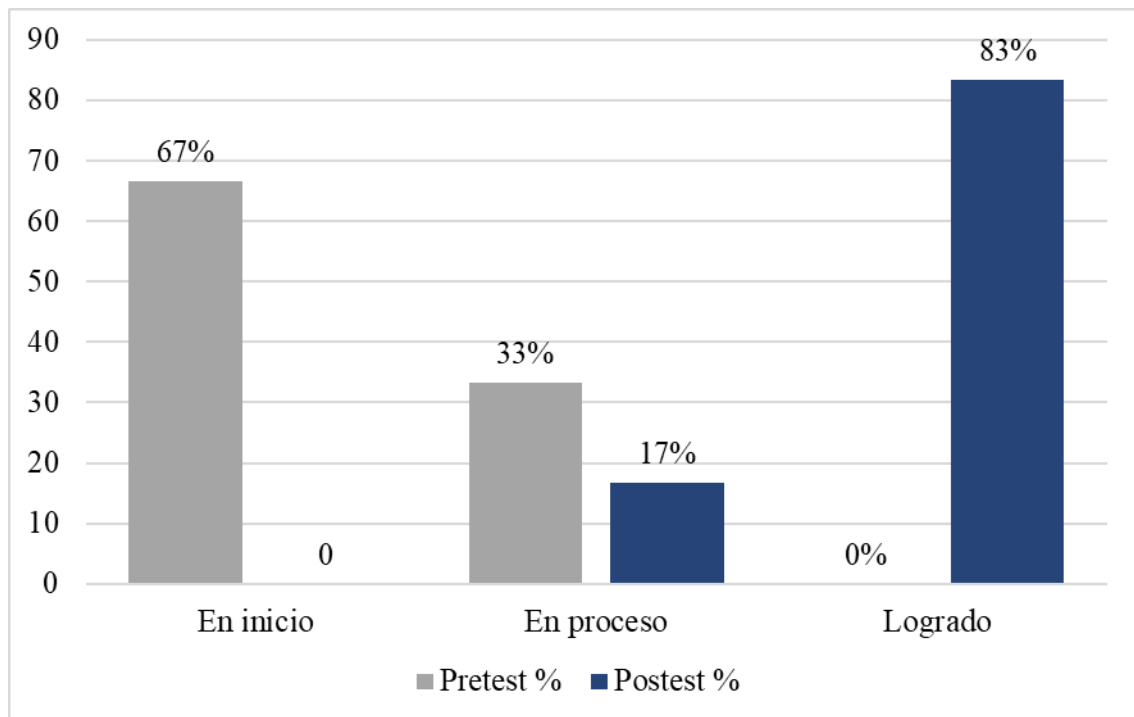
Nivel de pretest y postest de la expresión de emociones



Los resultados mostrados en la figura 5, indican que, en la evaluación inicial de la dimensión de expresión de emociones, el 83% de los niños se encontraba en el nivel “en proceso”, mientras que el 17% estaba en el nivel “en inicio”. Sin embargo, tras la implementación de los talleres de aprendizaje, se evidenció una transformación significativa en estos niveles. En el postest, se observó un progreso considerable: el 94% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”, mientras que solo un 6% permaneció en el nivel “en proceso”.

Figura 6

Nivel de pretest y postest de la conversación



Los datos presentados en la tabla 5, acompañados de su representación gráfica en la figura 6, muestran que, en la evaluación inicial de la dimensión de conversación, el 67% de los niños se encontraba en el nivel “en inicio” y el 33% en el nivel “en proceso”. No obstante, después de implementar los talleres de aprendizaje, se registró un cambio notable en estos resultados. En la evaluación posterior, se observó un avance significativo: el 83% de los estudiantes alcanzó el nivel “logrado”, mientras que únicamente un 17% se mantuvo en el nivel “en proceso”.

Análisis inferencial

Prueba de normalidad.

Tabla 1

Prueba de normalidad

	Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.
Habilidades sociales pretest	.785	18	.000
Autoafirmación pretest	.896	18	.000
Habilidades para relacionarse pretest	.740	18	.000
Expresión de emociones pretest	.826	18	.000
Conversación pretest	.896	18	.000
Habilidades sociales posttest	.714	18	.000
Autoafirmación posttest	.789	18	.000
Habilidades para relacionarse posttest	.874	18	.000
Expresión de emociones posttest	.823	18	.000
Conversación posttest	.799	18	.000

Nota. Elaboración por SPSS-26

Se efectuó un análisis de normalidad considerando los resultados obtenidos tanto en el pretest como en el posttest de la variable estudiada, junto con sus correspondientes dimensiones. Para llevar a cabo esta evaluación, se seleccionó la prueba de Shapiro-Wilk, dado que el tamaño de la muestra fue reducido, es decir, inferior a 50 sujetos (N=18). Asimismo, el análisis de significancia arrojó valores críticos en la variable principal de estudio (habilidades sociales), detectándose que tanto en la medición inicial (pretest) como en la posterior (posttest) los niveles de significancia se ubicaron por debajo del umbral de 0.05 (p-valor de 0.000). Esta observación permite inferir que los datos no se distribuyen conforme a los criterios de normalidad requeridos en análisis paramétricos, lo cual orientó la decisión de emplear un enfoque no paramétrico (Wilcoxon) para el contraste de hipótesis.

Prueba de hipótesis.

Hipótesis general:

Hi: La aplicación del juego didáctico tendrá una influencia positiva.

Ho: La aplicación del juego didáctico no tendrá una influencia positiva.

Tabla 2

Prueba de Wilcoxon para las habilidades sociales

	Habilidades sociales pretest- posttest
Z	-4.987 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Nota. Elaboración por SPSS-26

De acuerdo con el análisis detallado de los resultados presentados en la tabla, el empleo de la prueba estadística de Wilcoxon permitió identificar un nivel de significancia notablemente inferior al umbral convencional de 0.05, específicamente con un valor p igual a 0.000. Este hallazgo es estadísticamente significativo y lleva a la decisión metodológica de rechazar la hipótesis nula, lo cual respalda que la implementación del juego didáctico influyó de manera positiva y significativa en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro.

Hipótesis específica 1:

Tabla 3

Prueba de Wilcoxon de la autoafirmación

	Autoafirmación pretest- posttest
Z	-3.973 ^b

Sig. asintótica(bilateral)	.000
----------------------------	------

Nota. Elaboración por SPSS-26

Al analizar los datos presentados en la tabla, se observa que, según los resultados obtenidos mediante la prueba estadística de Wilcoxon, el nivel de significancia alcanza un valor inferior a 0.05 (p-valor de 0.000). Esta evidencia estadística es suficiente para rechazar la hipótesis nula, lo cual permite afirmar que la intervención basada en el uso de juegos didácticos generó un impacto positivo y significativo en el fortalecimiento de la autoafirmación en los niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro.

Hipótesis específica 2:

Tabla 4

Prueba de Wilcoxon de las habilidades para relacionarse

	Habilidades para relacionarse pretest-posttest
Z	-3.687 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Nota. Elaboración por SPSS-26

Al examinar detenidamente los datos expuestos en la tabla, se observa que, conforme a los resultados obtenidos a través de la prueba estadística de Wilcoxon, el nivel de significancia es considerablemente menor al umbral de 0.05, con un p-valor exacto de 0.000. Esta robusta evidencia estadística resulta concluyente para proceder con el rechazo de la hipótesis nula, lo cual permite aseverar con rigor que la implementación del juego didáctico ejerció una influencia positiva en el fortalecimiento de las habilidades interpersonales en los niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro.

Hipótesis específica 3:

Tabla 5*Prueba de Wilcoxon del desarrollo de emociones*

	Desarrollo de emociones pretest- posttest
Z	-3.785 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Nota. Elaboración por SPSS-26

Al observar con detenimiento los datos presentados en la tabla, se advierte que, de acuerdo con los resultados obtenidos mediante la prueba estadística de Wilcoxon, el nivel de significancia alcanza un valor significativamente inferior al umbral de 0.05, con un p-valor preciso de 0.000. Esta sólida evidencia estadística es decisiva para rechazar la hipótesis nula, permitiendo afirmar con fundamento que la implementación del juego didáctico influyó positivamente en el desarrollo de la expresión emocional en los niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro.

Hipótesis específica 4:**Tabla 1***Prueba de Wilcoxon de la conversación*

	Conversación pretest- posttest
Z	-3.812 ^b
Sig. asintótica(bilateral)	.000

Nota. Elaboración por SPSS-26

Al analizar minuciosamente los datos reflejados en la tabla, se aprecia que, conforme a los resultados derivados de la prueba estadística de Wilcoxon, el nivel de significancia es

notablemente inferior al límite establecido de 0.05, presentando un p-valor específico de 0.000. Esta evidencia estadística contundente respalda la decisión de rechazar la hipótesis nula, permitiendo concluir con rigor que la implementación del juego didáctico ha ejercido una influencia favorable en el desarrollo de habilidades conversacionales en los niños de la Institución Educativa N° 15794, ubicada en Cajaruro, Amazonas, durante el año 2024.

IV. DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Para el objetivo general, los resultados obtenidos mediante la prueba de Wilcoxon demuestran una influencia significativa de la aplicación del juego didáctico en el desarrollo de habilidades sociales en los niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro. Con un valor de $p = 0.000$, significativamente menor al nivel de significancia de 0.05, se confirma que la intervención tuvo un impacto positivo en la habilidad de los niños para interactuar y convivir de manera efectiva en su entorno escolar. Este hallazgo sugiere que el juego didáctico facilitó el fortalecimiento de competencias sociales esenciales, permitiendo que los estudiantes aprendan y practiquen habilidades de cooperación y empatía, fundamentales en su desarrollo socioemocional.

Comparando con estudios anteriores, los resultados son consistentes con los hallazgos de Fernández (2019), quien también reportó una mejora significativa en las habilidades sociales tras implementar juegos didácticos, alcanzando una significancia estadística robusta que respaldaba el impacto positivo de esta metodología en la interacción y socialización de los niños. De igual forma, Rojas (2022) encontró un efecto significativo del juego didáctico en la socialización de los estudiantes, confirmando que las actividades lúdicas estructuradas actúan como facilitadores de competencias prosociales, ayudando a los niños a desarrollar conductas de respeto y colaboración.

Desde el marco teórico, la teoría del aprendizaje social de Bandura apoya esta interpretación al señalar que los niños desarrollan habilidades sociales mediante la observación e imitación de conductas en su entorno (Cabanillas, 2020). Al participar en juegos didácticos, los estudiantes observan y modelan conductas prosociales, lo que fortalece su capacidad para integrarse de manera constructiva en un ambiente grupal. Por su parte, la teoría de Erikson indica que en los primeros años de vida es esencial un contexto de seguridad y confianza para el desarrollo de competencias sociales (Widick et al., 1978). Así,

los resultados de esta investigación destacan la efectividad del juego didáctico para fomentar habilidades sociales, promoviendo en los niños la confianza y seguridad necesarias para relacionarse con su entorno.

En cuanto al primer objetivo, enfocado en la dimensión de autoafirmación, los resultados inferenciales muestran que la intervención mediante el juego didáctico tuvo un impacto significativo en esta habilidad. La prueba de Wilcoxon, con un valor de $p = 0.000$, confirma que los niños experimentaron una mejora notable en su capacidad para expresar sus ideas y defender sus derechos de manera asertiva. Este resultado es especialmente relevante, ya que sugiere que el juego didáctico proporcionó un entorno donde los niños pudieron practicar la autoexpresión y ganar seguridad en sí mismos, aspectos fundamentales en el desarrollo de su identidad y autonomía.

Estos hallazgos son coherentes con la investigación de Fernández (2019), quien también encontró una mejora significativa en la autoafirmación tras implementar juegos didácticos, demostrando que el 75% de los niños alcanzaron una mayor seguridad para expresarse. De manera similar, Ochoa (2020) reportó que el juego didáctico tuvo una influencia positiva y significativa en esta dimensión, lo cual respalda la idea de que el juego estructurado no solo permite a los niños experimentar situaciones sociales en un entorno seguro, sino que también les enseña a comunicar sus pensamientos y opiniones de manera respetuosa y efectiva.

Teóricamente, la teoría de la competencia social de Selman describe que la autoafirmación es una habilidad que se desarrolla en etapas, pasando desde un enfoque egocéntrico hacia una comprensión de las perspectivas de los demás (Yeates & Selman, 1989). El juego didáctico proporciona el espacio adecuado para que los niños exploren estas

habilidades en un entorno controlado, permitiéndoles practicar la autoexpresión y comprender la importancia de respetar a los demás.

Para el segundo objetivo, enfocado en las habilidades para relacionarse, los resultados inferenciales muestran una mejora significativa en esta dimensión tras la intervención. La prueba de Wilcoxon arrojó un valor de $p = 0.000$, lo cual respalda que el juego didáctico impactó positivamente en la habilidad de los niños para interactuar y establecer relaciones en un ambiente de respeto y cooperación. Este resultado sugiere que el juego didáctico no solo permitió que los niños adquirieran prácticas de interacción, sino que también fomentó actitudes de empatía y solidaridad, que son clave para la convivencia en entornos grupales.

Este hallazgo se alinea con el estudio de Samper y Muñoz (2019), quienes, en una revisión de literatura, concluyeron que el juego es una estrategia efectiva para fortalecer habilidades de convivencia. Además, Liberio (2019) reportó que las actividades de gamificación incrementaron las habilidades para relacionarse en un 80%, lo cual concuerda con el impacto positivo del juego didáctico en el establecimiento de relaciones. Desde el marco teórico, Piaget sostiene que el juego es esencial para el desarrollo social, ya que permite a los niños experimentar y comprender las normas sociales en un contexto seguro (Ursola & Isabel, 2018). El juego didáctico proporciona precisamente este entorno estructurado, donde los niños pueden aprender a relacionarse y a trabajar en equipo, sentando una base sólida para el desarrollo de sus habilidades sociales.

Para el tercer objetivo, orientado al desarrollo de la expresión de emociones, los resultados inferenciales muestran que la aplicación del juego didáctico impactó de manera significativa en esta dimensión. La prueba de Wilcoxon evidenció un valor de $p = 0.000$, lo cual indica una mejora sustancial en la capacidad de los niños para expresar y reconocer sus emociones tras la intervención. Esto sugiere que el juego didáctico proporcionó un espacio

donde los niños pudieron identificar sus emociones y comunicarlas de forma adecuada, aspecto crucial para el desarrollo de la empatía y la inteligencia emocional.

Comparando con los antecedentes, Rojas (2022) también encontró que el juego didáctico facilitó un avance significativo en la expresión emocional, indicando que el 65% de los niños lograron un mayor control y comprensión de sus emociones. Asimismo, Fernández (2019) reportó que el juego didáctico permitió a sus estudiantes una mayor adaptación emocional, promoviendo el respeto y la empatía en el aula. Desde la perspectiva teórica, la teoría del apego de Bowlby enfatiza la importancia de un entorno seguro para el desarrollo de habilidades emocionales y sociales (Darwish et al., 2001). El juego didáctico, al ofrecer un contexto controlado, facilita que los niños se sientan seguros para expresar sus emociones y empatizar con sus compañeros, fortaleciendo así su desarrollo emocional.

Finalmente, para el cuarto objetivo, centrado en el desarrollo de habilidades conversacionales, los resultados inferenciales demuestran que el juego didáctico tuvo un impacto significativo en esta dimensión. La prueba de Wilcoxon, con un valor de $p = 0.000$, confirma una mejora considerable en la capacidad de los niños para iniciar y mantener conversaciones efectivas, así como en su habilidad para escuchar y responder adecuadamente en interacciones verbales.

Este hallazgo es congruente con los resultados de Montalvo (2022), quien reportó que las actividades lúdicas incrementaron la capacidad de comunicación en un 80% entre los niños de su estudio, mejorando habilidades como el respeto por el turno de palabra y la claridad en la expresión de ideas. Asimismo, Fernández (2019) también encontró que el juego didáctico promovía una mejora significativa en las habilidades de conversación, con el 75% de los niños demostrando avances en su capacidad para dialogar y comprender a sus interlocutores. Desde el marco teórico, la teoría de la competencia social de Selman subraya

que el desarrollo de habilidades de comunicación efectiva implica avanzar desde una perspectiva egocéntrica hacia una comprensión mutua y compartida (Selman, 2003). En el contexto del juego didáctico, los niños tienen la oportunidad de experimentar este avance, aprendiendo a considerar las perspectivas y respuestas de sus compañeros en el transcurso de la conversación.

Sesiones de aprendizaje

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°01

I. DATOS INFORMATIVOS

1.1. Título de la actividad	¡Superestrellas Brillantes! ¡Descubre tu talento!
------------------------------------	---

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar la autoestima y la autoafirmación en niños a través de actividades lúdicas y creativas, desarrollando habilidades como la expresión de emociones, la confianza en sí mismos y la valoración de sus propias cualidades.	- Autoafirmación: Capacidad para reconocer y expresar sus propios sentimientos y necesidades. -Confianza en sí mismo: Creencia en sus propias capacidades y habilidades. -Expresión de emociones: Capacidad para identificar y expresar sus emociones de manera adecuada.	- Comunicar: Expresar ideas y sentimientos de manera clara y efectiva. -Crear: Expresarse a través de diferentes formas de arte. -Reflexionar: Pensar sobre sus propias cualidades y logros.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. -Expresan sus sentimientos y emociones de manera abierta. -Demuestran confianza en sí mismos al compartir sus ideas y talentos. -Reconocen sus propias cualidades y fortalezas. -Valoran las cualidades y talentos de los demás. -Participan en las actividades de manera positiva y entusiasta.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Hojas de papel de diferentes colores -Marcadores -Lápices de colores -Pegamento -Tijeras -Espejos pequeños -Música alegre -Globos -Una caja grande decorada como un buzón de los sentimientos	-Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños se saludan de forma original (chocando los cinco, haciendo reverencias, etc.) y se presentan diciendo una cualidad que les gusta de sí mismos. Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia sobre un niño que al principio se sentía tímido pero luego descubre que tiene muchos talentos y se siente muy orgulloso de sí mismo. Se utilizan elementos visuales (dibujos, títeres) para hacer la historia más atractiva. Calentamiento: – Se realiza un baile siguiendo la música, expresando diferentes emociones a través de los movimientos.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "Mi superpoder": – Cada niño dibuja en una hoja su superpoder y explica por qué lo eligió. Se fomenta la expresión de la propia identidad y la valoración de las cualidades individuales. Actividad 2: "El espejo mágico": – Los niños se miran en un espejo pequeño y se dicen cosas positivas sobre ellos mismos. Se fomenta la autoestima y la autoafirmación. Actividad 3: "El buzón de los sentimientos": – Se coloca una caja decorada como un buzón y los niños escriben o dibujan en un papel un sentimiento que quieren compartir. Se fomenta la expresión de emociones de manera segura.	30 minutos
FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias y sentimientos durante la sesión. Se les pregunta qué aprendieron sobre ellos mismos y cómo se sienten ahora. Agradecimiento: – Se agradece a los niños por su participación y se les recuerda la importancia de valorarse a sí mismos y a los demás.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas.		
Expresa sus sentimientos y emociones de manera abierta y honesta.		
Demuestra confianza en sí mismo al compartir sus ideas y talentos.		
Reconoce sus propias cualidades y fortalezas, mencionando al menos una.		
Valora las cualidades y talentos de los demás, felicitando a sus compañeros.		
Participa en las actividades de manera positiva y entusiasta, mostrando una actitud abierta.		
Escucha atentamente a los demás y respeta sus opiniones.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°02

I. DATOS INFORMATIVOS

1.2. Título de la actividad

¡Superhéroes de mis Sueños! ¡Descubre tus poderes!

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar la autoestima y la autoafirmación en niños, reconociendo y valorando sus cualidades únicas a través de actividades lúdicas y creativas.	- Autoafirmación: Capacidad de reconocer y expresar sus propios sentimientos y necesidades. -Confianza en sí mismo: Creencia en sus propias capacidades y habilidades. -Expresión de emociones: Capacidad de identificar y expresar sus emociones de manera adecuada.	- Comunicación: Expresar ideas y sentimientos de manera clara y efectiva. -Creatividad: Expresarse a través de diferentes formas de arte. -Reflexión: Pensar sobre sus propias cualidades y logros.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. -Expresan sus sentimientos y emociones de manera abierta y honesta. -Demuestran confianza en sí mismos al compartir sus ideas y talentos. -Reconocen sus propias cualidades y fortalezas, mencionando al menos tres. -Valoran las cualidades y talentos de los demás, felicitando a sus compañeros. -Participan en las actividades de manera positiva y entusiasta, mostrando una actitud abierta. -Escuchan atentamente a los demás y respetan sus opiniones.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Hojas de papel de diferentes colores, tamaños y texturas -Marcadores de diversos colores y grosores -Lápices de colores, crayones y acuarelas -Pegamento, tijeras y cinta adhesiva -Espejos pequeños -Música instrumental relajante y motivadora -Globos de diferentes tamaños y colores -Una caja grande decorada como un cofre del tesoro	-Lista de cotejo

-Pequeños premios o sorpresas (stickers, lápices, borradores)	
---	--

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: - Los niños se saludan de forma original (chocando los cinco, haciendo reverencias, etc.) y se presentan diciendo una cualidad que les gusta de sí mismos. Se puede utilizar música alegre para crear un ambiente positivo. Presentación del tema con una historia interactiva: - Se cuenta una historia sobre un niño que descubre que tiene poderes especiales y cómo estos lo ayudan a superar desafíos. Se utilizan elementos visuales (dibujos, títeres) para hacer la historia más atractiva. Se pueden hacer preguntas a los niños sobre sus propios poderes y cómo se sienten al respecto. Calentamiento: - Se realiza un baile siguiendo la música, expresando diferentes emociones a través de los movimientos. Se puede utilizar una coreografía simple y divertida para que todos participen.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "Mi superhéroe interior": - Cada niño crea un dibujo de sí mismo como un superhéroe, incluyendo un nombre y un superpoder especial. Se fomenta la expresión de la propia identidad y la valoración de las cualidades individuales. Actividad 2: "El espejo mágico": - Los niños se miran en un espejo pequeño y se dicen cosas positivas sobre ellos mismos. Se pueden utilizar frases como "Soy fuerte", "Soy inteligente", "Soy amable". Se fomenta la autoestima y la autoafirmación. Actividad 3: "El árbol de los talentos":	30 minutos

	– Se dibuja un árbol grande en una cartulina y cada niño pega una hoja con su nombre y un talento o habilidad que posee. Se fomenta la valoración de las cualidades de los demás y el trabajo en equipo.	
FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias y sentimientos durante la sesión. Se les pregunta qué aprendieron sobre ellos mismos y cómo se sienten ahora. Se puede utilizar un objeto especial (como una estrella brillante) para que cada niño comparta su experiencia. Celebración: – Se abre el cofre del tesoro y cada niño elige un pequeño premio como reconocimiento a su participación. Se puede cantar una canción alegre o hacer un brindis con zumo de fruta. Agradecimiento – Se agradece a los niños por su participación y se les recuerda la importancia de valorarse a sí mismos y a los demás. Se les anima a seguir descubriendo sus talentos y a creer en sí mismos.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas, mostrando interés y entusiasmo.		
Expresa sus sentimientos y emociones de manera abierta y honesta, utilizando un lenguaje adecuado.		
Demuestra confianza en sí mismo al compartir sus ideas y talentos, mirando a los demás a los ojos.		
Reconoce al menos tres cualidades positivas de sí mismo y las expresa con claridad.		
Valora las cualidades y talentos de los demás, felicitándolos de manera sincera.		
Participa en las actividades de manera positiva y entusiasta, animando a sus compañeros.		
Escucha atentamente a los demás y respeta sus opiniones, sin interrumpir.		
Demuestra creatividad al expresar sus ideas y sentimientos a través de diferentes formas de arte.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°03

I. DATOS INFORMATIVOS

1.3. Título de la actividad	¡Amigos Aventureros! ¡Explorando juntos el mundo!
------------------------------------	---

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar las habilidades para relacionarse en niños a través de actividades lúdicas y cooperativas, desarrollando la empatía, la comunicación efectiva y la capacidad de trabajar en equipo.	- Relación interpersonal: Capacidad para establecer y mantener relaciones positivas con otros. - Empatía: Capacidad de ponerse en el lugar de los demás y comprender sus sentimientos. - Comunicación efectiva: Capacidad de expresar ideas y sentimientos de manera clara y escuchar a los demás.	- Cooperación: Trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. - Resolución de problemas: Encontrar soluciones a desafíos de manera conjunta. - Juego simbólico: Utilizar objetos y acciones para representar situaciones imaginarias.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. - Demuestran empatía hacia los sentimientos de los demás. - Colaboran con sus compañeros para alcanzar objetivos comunes. - Utilizan un lenguaje claro y respetuoso para comunicarse. - Resuelven conflictos de manera pacífica. - Demuestran flexibilidad y adaptabilidad al trabajar en grupo.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Pelotas de diferentes tamaños y colores - Cuerdas o cintas para crear un circuito - Máscaras de animales - Hojas de papel, marcadores y lápices de colores - Un globo grande - Un cesto o caja grande - Música alegre y relajante	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños se saludan de forma original (chocando los cinco, haciendo reverencias, etc.) y se presentan diciendo una cosa que les gusta hacer con sus amigos. Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia sobre un grupo de animales que emprenden una aventura juntos y cómo superan los desafíos trabajando en equipo. Se utilizan elementos visuales (títeres, dibujos) para hacer la historia más atractiva. Calentamiento: – Se realiza un baile siguiendo la música, imitando los movimientos de diferentes animales. Se fomenta la coordinación y la expresión corporal	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "El juego de la pelota": – Los niños se dividen en parejas y se pasan una pelota de diferentes formas (por encima de la cabeza, entre las piernas, etc.). Se fomenta la coordinación y la comunicación no verbal. Actividad 2: "La aventura de la selva": – Los niños simulan ser exploradores en la selva, superando obstáculos (cruzando ríos, escalando montañas) utilizando cuerdas y cintas. Se fomenta la cooperación y la resolución de problemas. Actividad 3: "El árbol de los sentimientos": – Se dibuja un árbol grande en una cartulina y cada niño pega una hoja con un dibujo o una frase que represente un sentimiento. Se fomenta la expresión de emociones y la empatía.	30 minutos
FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias durante la sesión. Se les pregunta qué les gustó más, qué dificultades encontraron y cómo las superaron. Se puede utilizar un globo para que cada niño comparta una idea. Celebración:	15 minutos

	– Se infla un globo grande y los niños escriben en él cualidades positivas de sus compañeros. Se fomenta el reconocimiento mutuo y la valoración de los demás. Agradecimiento: – Se agradece a los niños por su participación y se les recuerda la importancia de ser buenos amigos. Se les entrega un pequeño obsequio como recuerdo.	
--	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas, mostrando interés y entusiasmo.		
Demuestra empatía hacia los sentimientos de los demás, consolando o ayudando a sus compañeros.		
Colabora con sus compañeros para alcanzar objetivos comunes, escuchando y respetando sus ideas.		
Utiliza un lenguaje claro y respetuoso para comunicarse con los demás, evitando palabras hirientes.		
Resuelve conflictos de manera pacífica, buscando soluciones en conjunto.		
Demuestra flexibilidad y adaptabilidad al trabajar en grupo, aceptando diferentes puntos de vista.		
Se muestra dispuesto a ayudar a los demás y a compartir materiales.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°04

I. DATOS INFORMATIVOS

1.4. Título de la actividad	¡Amigos Exploradores! ¡Descubriendo tesoros juntos!
------------------------------------	---

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar las habilidades para relacionarse en niños a través de actividades lúdicas y cooperativas, desarrollando la empatía, la comunicación efectiva y la capacidad de trabajar en equipo, todo en un entorno de exploración y aventura.	- Relación interpersonal: Capacidad para establecer y mantener relaciones positivas con otros. - Empatía: Capacidad de ponerse en el lugar de los demás y comprender sus sentimientos. - Comunicación efectiva: Capacidad de expresar ideas y sentimientos de manera clara y escuchar a los demás.	- Cooperación: Trabajar juntos para alcanzar un objetivo común. - Resolución de problemas: Encontrar soluciones a desafíos de manera conjunta. - Imaginación: Crear historias y escenarios imaginarios.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. - Demuestran empatía hacia los sentimientos de los demás, consolando o ayudando a sus compañeros. - Colaboran con sus compañeros para alcanzar objetivos comunes, escuchando y respetando sus ideas. - Utilizan un lenguaje claro y respetuoso para comunicarse con los demás, evitando palabras hirientes. - Resuelven conflictos de manera pacífica, buscando soluciones en conjunto. - Demuestran flexibilidad y adaptabilidad al trabajar en grupo, aceptando diferentes puntos de vista. - Utilizan su imaginación para crear historias y escenarios de juego.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Un mapa grande dibujado en el suelo o en una cartulina - Objetos que representen tesoros (piedras preciosas, monedas de chocolate, etc.) - Máscaras de animales - Hojas de papel, marcadores y lápices de colores	- Lista de cotejo

-Un globo terráqueo -Música instrumental relajante y motivadora -Un cofre del tesoro	
--	--

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: - Los niños se saludan de forma original (chocando los cinco, haciendo reverencias, etc.) y se presentan diciendo una cosa que les gusta hacer con sus amigos. Se puede utilizar música alegre para crear un ambiente positivo. Presentación del tema con una historia interactiva: - Se cuenta una historia sobre un grupo de exploradores que emprenden una aventura para encontrar un tesoro escondido. Se utilizan elementos visuales (mapas, tesoros) para hacer la historia más atractiva. Se pueden hacer preguntas a los niños sobre qué necesitan para trabajar en equipo y encontrar el tesoro. Calentamiento: - Se realiza un baile siguiendo la música, simulando que son exploradores que caminan por la selva, navegan por el mar, etc. Se fomenta la coordinación y la expresión corporal.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "La búsqueda del tesoro": - Los niños se dividen en equipos y utilizan el mapa para encontrar el tesoro escondido. Deben trabajar juntos para superar obstáculos y resolver pistas. Se fomenta la cooperación y la resolución de problemas. Actividad 2: "Los animales de la selva": - Los niños se ponen máscaras de animales y crean una historia sobre cómo los animales se ayudan mutuamente en la selva. Se fomenta la imaginación y la empatía. Actividad 3: "El mapa divertido": - Los niños exploran un mapa del Perú y descubren diferentes culturas. Se fomenta la curiosidad y el respeto por la diversidad.	30 minutos

FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias durante la sesión. Se les pregunta qué les gustó más, qué dificultades encontraron y cómo las superaron. Se puede utilizar un cofre del tesoro para que cada niño comparta un tesoro que encontró durante la aventura (un nuevo amigo, una habilidad, etc.). Agradecimiento: – Se agradece a los niños por su participación y se les recuerda la importancia de ser buenos amigos y explorar el mundo juntos.	15 minutos
-------	---	------------

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas, mostrando interés y entusiasmo.		
Demuestra empatía hacia los sentimientos de los demás, consolando o ayudando a sus compañeros cuando lo necesitan.		
Colabora con sus compañeros para alcanzar objetivos comunes, escuchando y respetando sus ideas.		
Utiliza un lenguaje claro y respetuoso para comunicarse con los demás, evitando palabras hirientes.		
Resuelve conflictos de manera pacífica, buscando soluciones en conjunto y cediendo cuando es necesario.		
Demuestra flexibilidad y adaptabilidad al trabajar en grupo, aceptando diferentes puntos de vista y roles.		
Utiliza su imaginación para crear historias y escenarios de juego, contribuyendo a la diversión del grupo.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°05

I. DATOS INFORMATIVOS

1.5. Título de la actividad	¡Piratas del Sentimiento! ¡Navegando juntos por el mar de las emociones!
------------------------------------	--

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar el desarrollo de habilidades sociales en niños a través de un juego de roles temático, promoviendo la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos de manera divertida y creativa.	- Relación interpersonal: Capacidad para establecer y mantener relaciones positivas con otros. - Empatía: Capacidad de ponerse en el lugar de los demás y comprender sus sentimientos. - Comunicación efectiva: Capacidad de expresar ideas y sentimientos de manera clara y escuchar a los demás.	- Juego simbólico: Utilizar objetos y acciones para representar situaciones imaginarias. - Resolución de problemas: Encontrar soluciones a desafíos de manera conjunta. - Trabajo en equipo: Colaborar con otros para alcanzar un objetivo común.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. - Demuestran empatía hacia los sentimientos de los demás. - Colaboran con sus compañeros para alcanzar objetivos comunes, asignándose roles y tareas. - Utilizan un lenguaje claro y respetuoso para comunicarse con los demás, evitando palabras hirientes. - Resuelven conflictos de manera pacífica, buscando soluciones que satisfagan a todos. - Demuestran flexibilidad y adaptabilidad al trabajar en grupo, aceptando diferentes puntos de vista y roles. - Utilizan su imaginación para crear historias y escenarios de juego, contribuyendo a la diversión del grupo.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Bandanas de colores para representar a cada tripulación - Mapas del tesoro dibujados en cartulinas - Objetos que representen tesoros (monedas de chocolate, piedras preciosas, etc.) - Máscaras de piratas - Binoculares de juguete	- Lista de cotejo

-Un barco pirata de cartón -Música de piratas -Una caja del tesoro	
--	--

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: - Los niños se saludan como verdaderos piratas, utilizando saludos marineros y gestos. Se les entrega una bandana de color para identificar su tripulación. Presentación del tema con una historia interactiva: - Se cuenta una historia de piratas que deben trabajar juntos para encontrar un tesoro escondido y superar los desafíos del mar. Se utilizan elementos visuales (mapas, tesoros) para hacer la historia más atractiva. Se pueden hacer preguntas a los niños sobre qué cualidades necesita un buen pirata. Calentamiento: - Se realiza un baile siguiendo la música de piratas, simulando movimientos de navegación y búsqueda de tesoros.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "La búsqueda del tesoro": - Los niños se dividen en tripulaciones y utilizan el mapa para encontrar el tesoro escondido. Deben trabajar juntos para superar obstáculos (un río, una cueva) y resolver acertijos. Se fomenta la cooperación y la resolución de problemas. Actividad 2: "El consejo de piratas": - Cada tripulación elige un capitán y un grumete. El capitán debe escuchar las opiniones de todos los miembros de la tripulación para tomar decisiones importantes. Se fomenta la comunicación efectiva y la toma de decisiones grupal. Actividad 3: "La tormenta en el mar":	30 minutos

	– Se simula una tormenta en el barco. Los niños deben trabajar juntos para reparar el barco y salvarse. Se fomenta la colaboración y la resolución de conflictos.	
FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias durante la sesión. Se les pregunta qué les gustó más, qué dificultades encontraron y cómo las superaron. Se puede utilizar el barco pirata como símbolo de la aventura y el trabajo en equipo. Agradecimiento: – Se agradece a los niños por su participación y se les recuerda la importancia de ser buenos compañeros y trabajar en equipo.	15 minutos

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas, mostrando entusiasmo y creatividad.		
Demuestra empatía hacia los sentimientos de los demás miembros de su tripulación, ofreciendo ayuda y apoyo cuando es necesario.		
Colabora con sus compañeros de tripulación para alcanzar objetivos comunes, asignándose tareas y respetando los turnos.		
Utiliza un lenguaje claro y respetuoso para comunicarse con los demás, evitando órdenes y burlas.		
Resuelve conflictos de manera pacífica, buscando soluciones que satisfagan a todos los miembros de la tripulación.		
Demuestra flexibilidad y adaptabilidad al trabajar en grupo, aceptando diferentes ideas y opiniones.		
Utiliza su imaginación para crear historias y escenarios de juego, enriqueciendo la experiencia de todos.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°06

I. DATOS INFORMATIVOS

1.6. Título de la actividad	¡Detectives de Emociones!
------------------------------------	---------------------------

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar la expresión de emociones en niños a través de actividades lúdicas y creativas, desarrollando su vocabulario emocional y su capacidad para identificar y gestionar sus propios sentimientos y los de los demás.	- Expresión emocional: Capacidad de identificar y expresar sus propias emociones de manera adecuada. - Empatía: Capacidad de ponerse en el lugar de los demás y comprender sus sentimientos. - Autoconciencia: Capacidad de reconocer sus propias emociones y cómo estas influyen en su comportamiento.	- Comunicación: Expresar ideas y sentimientos de manera clara y efectiva. - Creatividad: Expresarse a través de diferentes formas de arte. - Reflexión: Pensar sobre sus propias emociones y las de los demás.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. - Identifican y nombran diferentes emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo). - Expresan sus propias emociones de manera verbal y no verbal. - Demuestran empatía hacia los sentimientos de los demás, ofreciendo palabras de consuelo o apoyo. - Utilizan un vocabulario emocional adecuado para describir sus sentimientos. - Participan en las actividades de manera positiva y entusiasta, mostrando disposición para aprender y compartir.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Tarjetas con dibujos de rostros que expresan diferentes emociones - Hojas de papel de colores, marcadores y lápices de colores - Globos de diferentes colores - Música relajante y música energética - Una caja decorada como un buzón de los sentimientos - Un espejo grande	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños se saludan de forma original, imitando diferentes expresiones faciales (sonrisa, tristeza, sorpresa). Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia sobre un personaje que experimenta diferentes emociones a lo largo del día. Se utilizan imágenes o títeres para representar las emociones. Calentamiento: – Se realiza un baile siguiendo la música, expresando diferentes emociones a través de los movimientos.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "Adivina la emoción": – Se muestran las tarjetas con rostros y los niños deben adivinar qué emoción está expresando cada rostro. Se fomenta la identificación de emociones básicas. Actividad 2: "La emoción del día": – Cada niño dibuja en una hoja cómo se siente hoy y por qué. Se fomenta la expresión de emociones propias. Actividad 3: "El globo de los sentimientos": – Los niños inflan un globo y lo decoran con colores y dibujos que representen sus emociones. Se fomenta la creatividad y la expresión emocional.	30 minutos
FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias y sentimientos durante la sesión. Se les pregunta qué emociones sintieron durante las actividades y cómo se sintieron al expresarlas. Celebración: – Se coloca un espejo grande y los niños se miran a sí mismos, diciendo algo positivo sobre sus emociones. Se fomenta la autoestima y la aceptación de las emociones. Agradecimiento:	15 minutos

	– Se agradece a los niños por su participación y se les recuerda la importancia de reconocer y expresar sus emociones.	
--	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas, mostrando interés y entusiasmo.		
Identifica y nombra al menos tres emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo).		
Expresa sus propias emociones de manera verbal y no verbal, utilizando gestos y lenguaje corporal.		
Demuestra empatía hacia los sentimientos de los demás, ofreciendo palabras de consuelo o comprensión.		
Utiliza un vocabulario emocional adecuado para describir sus sentimientos (feliz, triste, enojado, asustado).		
Participa en las actividades de manera positiva y entusiasta, mostrando disposición para compartir sus experiencias.		
Participa activamente en todas las actividades propuestas, mostrando interés y entusiasmo.		
Identifica y nombra al menos tres emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo).		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°07

I. DATOS INFORMATIVOS

1.7. Título de la actividad	¡El circo de las emociones!
------------------------------------	-----------------------------

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar la expresión de emociones en niños a través de un juego de roles temático de circo, desarrollando su vocabulario emocional y su capacidad para identificar y gestionar sus propios sentimientos y los de los demás en un contexto divertido y creativo.	- Expresión emocional: Capacidad de identificar y expresar sus propias emociones de manera adecuada. - Empatía: Capacidad de ponerse en el lugar de los demás y comprender sus sentimientos. - Autoconciencia: Capacidad de reconocer sus propias emociones y cómo estas influyen en su comportamiento.	- Comunicación: Expresar ideas y sentimientos de manera clara y efectiva. - Creatividad: Expresarse a través de diferentes formas de arte. - Juego simbólico: Utilizar objetos y acciones para representar situaciones imaginarias.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. - Identifican y nombran diferentes emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa) y secundarias (orgullo, vergüenza, celos). - Expresan sus propias emociones de manera verbal y no verbal, utilizando gestos, movimientos y expresiones faciales. - Demuestran empatía hacia los sentimientos de los demás, ofreciendo palabras de consuelo o apoyo. - Utilizan un vocabulario emocional adecuado para describir sus sentimientos y los de otros. - Participan en las actividades de manera positiva y entusiasta, mostrando disposición para aprender y compartir.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Sombreros, narices rojas y otros accesorios de payaso - Cartulinas de colores, marcadores y lápices de colores - Globos de diferentes tamaños y colores - Música circense - Un gran cartel con la palabra "EMOCIONES" - Una caja decorada como un cofre de emociones	- Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños se saludan como verdaderos payasos, haciendo gestos divertidos y expresiones exageradas. Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia sobre un circo donde cada animal tiene una emoción diferente y cómo aprenden a trabajar juntos. Se utilizan títeres o dibujos para representar las emociones. Calentamiento: – Se realiza un baile siguiendo la música circense, expresando diferentes emociones a través de los movimientos.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "El payaso de las emociones": – Cada niño se convierte en un payaso y debe representar una emoción diferente utilizando su cuerpo, su voz y su rostro. Se fomenta la expresión corporal y facial. Actividad 2: "El circo de las emociones ": – Se crean diferentes carpas en el salón, cada una representando una emoción. Los niños se turnan para contar una historia donde expresan esa emoción. Se fomenta la expresión verbal y la creatividad. Actividad 3: "El cofre de las emociones": – Los niños dibujan o escriben en una hoja una emoción que hayan experimentado recientemente y la depositan en el cofre. Se fomenta la reflexión sobre las propias emociones.	30 minutos
FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias y sentimientos durante la sesión. Se les pregunta qué emociones sintieron durante las actividades y cómo se sintieron al expresarlas. Celebración: – Se realiza una pequeña representación circense donde los niños muestran las habilidades que aprendieron. Agradecimiento:	15 minutos

	– Se agradece a los niños por su participación y se les recuerda la importancia de reconocer y expresar sus emociones.	
--	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en todas las actividades propuestas, mostrando entusiasmo y creatividad.		
Identifica y nombra al menos cinco emociones básicas y secundarias.		
Expresa sus propias emociones de manera verbal y no verbal, utilizando gestos, movimientos, expresiones faciales y cambios en la voz.		
Demuestra empatía hacia los sentimientos de los demás, ofreciendo palabras de consuelo o apoyo y reconociendo las emociones de otros.		
Utiliza un vocabulario emocional adecuado para describir sus sentimientos y los de otros, utilizando sinónimos y adjetivos.		
Participa en las actividades de manera positiva y entusiasta, mostrando disposición para compartir sus experiencias y escuchar a los demás.		
Participa activamente en todas las actividades propuestas, mostrando entusiasmo y creatividad.		
Identifica y nombra al menos cinco emociones básicas y secundarias.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°08

I. DATOS INFORMATIVOS

1.8. Título de la actividad	¡Conversando y compartiendo!
------------------------------------	------------------------------

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar el desarrollo de habilidades conversacionales en niños a través de un juego de roles, promoviendo la escucha activa, la expresión de ideas y la interacción social.	- Comunicación efectiva: Capacidad de expresar ideas y sentimientos de manera clara y escuchar a los demás. -Escucha activa: Capacidad de prestar atención a lo que otros dicen y demostrar interés. -Interacción social: Capacidad de iniciar y mantener conversaciones con otros.	- Lenguaje: Utilizar un vocabulario adecuado y expresar ideas de manera coherente. -Imaginación: Crear situaciones y diálogos imaginarios. -Juego simbólico: Utilizar objetos y acciones para representar situaciones de la vida real.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. -Inician y mantienen conversaciones con sus compañeros, haciendo preguntas y escuchando las respuestas. -Expresan sus ideas de manera clara y coherente, utilizando un lenguaje adecuado. -Escuchan atentamente a sus compañeros, demostrando interés por lo que dicen. -Respetan los turnos de palabra y evitan interrumpir a los demás. -Utilizan un tono de voz adecuado y un lenguaje corporal apropiado para la conversación.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Mesas y sillas para simular una cafetería -Menús de cafetería (pueden ser dibujos o fotos) -Vajilla de juguete -Tarjetas con preguntas para iniciar conversaciones -Un pizarrón o papel grande para escribir ideas	-Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños ingresan al salón y realizan un baile siguiendo una coreografía sencilla, pero enfatizando la importancia de moverse al mismo ritmo y coordinarse. Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia sobre un grupo de amigos que van a una cafetería y tienen una conversación muy divertida. Se pueden utilizar títeres o dibujos para representar la historia. Calentamiento: – Se realiza un juego de preguntas y respuestas, donde los niños se presentan y comparten algo que les gusta hacer.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "El menú de las emociones": – Los niños se sientan en las mesas y toman un "menú de emociones". Cada niño elige una emoción y debe describir cómo se siente cuando experimenta esa emoción. Se fomenta la expresión de sentimientos y la escucha activa. Actividad 2: "El juego de las preguntas": – Se reparten tarjetas con preguntas para iniciar conversaciones (¿Cuál es tu animal favorito?, ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?). Los niños se turnan para hacer y responder preguntas. Se fomenta la interacción social y la escucha activa. Actividad 3: "El rincón de las historias": – Se crea un rincón donde los niños pueden contar historias cortas sobre sus experiencias. Se fomenta la creatividad y la expresión oral.	30 minutos
FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias durante la sesión. Se les pregunta qué les gustó más, qué aprendieron y cómo se sintieron al conversar con sus compañeros. Agradecimiento	15 minutos

	– Se agradece a los niños por su participación y se les recuerda la importancia de comunicarse de manera efectiva.	
--	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en las conversaciones, haciendo preguntas y ofreciendo respuestas.		
Escucha atentamente a sus compañeros, manteniendo contacto visual y asintiendo con la cabeza.		
Expresa sus ideas de manera clara y coherente, utilizando un lenguaje adecuado a su edad.		
Respetar los turnos de palabra y evita interrumpir a los demás.		
Utiliza un tono de voz adecuado y un lenguaje corporal apropiado para la conversación.		
Demuestra interés por las opiniones y experiencias de los demás.		
Utiliza expresiones como "por favor", "gracias" y "perdón" de manera adecuada.		
Participa activamente en las conversaciones, haciendo preguntas y ofreciendo respuestas.		

SESIÓN DE APRENDIZAJE N°09

I. DATOS INFORMATIVOS

1.9.Título de la actividad	¡El Gran Festival de Cuentos! ¡Compartimos historias y aventuras!
-----------------------------------	---

II. PROPÓSITO DE APRENDIZAJE

OBJETIVO GENERAL	COMPETENCIAS	CAPACIDADES	CRITERIOS DE ÉXITO
Fomentar el desarrollo de habilidades conversacionales en niños a través de la narración de historias, promoviendo la escucha activa, la expresión oral y la imaginación.	- Comunicación efectiva: Capacidad de expresar ideas y sentimientos de manera clara y escuchar a los demás. -Escucha activa: Capacidad de prestar atención a lo que otros dicen y demostrar interés. -Imaginación: Capacidad de crear historias y escenarios imaginarios.	- Lenguaje: Utilizar un vocabulario adecuado y expresar ideas de manera coherente. -Cohesión textual: Ordenar las ideas y crear una secuencia lógica en la narración. -Interacción social: Turnarse para hablar y escuchar las historias de los demás.	- Los niños participan activamente en todas las actividades propuestas. -Escuchan atentamente las historias de sus compañeros, demostrando interés. -Cuentan historias de manera coherente y creativa, utilizando un vocabulario adecuado. -Respetan los turnos de palabra y evitan interrumpir a los demás. -Utilizan gestos y expresiones faciales para enriquecer sus narraciones. -Demuestran interés por las historias de los demás, haciendo preguntas y comentarios.

MATERIALES	EVALUACIÓN
- Un gran tapete o alfombra -Almohadas o cojines para sentarse -Muñecos o figuras de animales -Un cesto con objetos variados (pelotas, instrumentos musicales, etc.) -Un pizarrón o papel grande para dibujar o escribir	-Lista de cotejo

III. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Etapas	Estrategias	Tiempo
INICIO	Bienvenida dinámica: – Los niños ingresan al salón y realizan un baile siguiendo una coreografía sencilla, pero enfatizando la importancia de moverse al mismo ritmo y coordinarse. Presentación del tema con una historia interactiva: – Se cuenta una historia corta y sencilla, utilizando gestos y expresiones faciales para hacerla más atractiva. Se invita a los niños a participar, respondiendo preguntas o añadiendo detalles a la historia. Calentamiento: – Se realiza un juego de "teléfono roto", donde se susurra una frase al oído de cada niño y se observa cómo cambia la historia al llegar al último.	15 minutos
DESARROLLO	Actividad 1: "El rincón de los cuentos": – Se crea un rincón acogedor con cojines y se invita a los niños a sentarse en círculo. Cada niño cuenta una historia breve sobre un tema específico (por ejemplo, un animal, un juguete, un sueño). Se fomenta la creatividad y la expresión oral. Actividad 2: "La caja de las sorpresas": – Se presenta un cesto con objetos variados y cada niño elige uno. A partir de ese objeto, debe crear una historia. Se fomenta la imaginación y la asociación de ideas. Actividad 3: "El mural de las historias": – Se dibuja un gran mural en el pizarrón y los niños colaboran para crear una historia en conjunto, añadiendo dibujos y frases. Se fomenta el trabajo en equipo y la cohesión textual.	30 minutos
FINAL	Reflexión: – Se realiza un círculo donde los niños comparten sus experiencias durante la sesión. Se les pregunta qué historias les gustaron más y por qué. Agradecimiento	15 minutos

	– Se agradece a los niños por su participación y se les recuerda la importancia de compartir historias y escuchar a los demás.	
--	--	--

IV. INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

INDICADOR	SI	NO
Participa activamente en las actividades, contando historias y escuchando a los demás.		
Escucha atentamente las historias de sus compañeros, haciendo preguntas y mostrando interés.		
Cuenta historias de manera coherente y creativa, utilizando un vocabulario adecuado.		
Respeto los turnos de palabra y evita interrumpir a los demás.		
Utiliza gestos y expresiones faciales para enriquecer sus narraciones.		
Demuestra interés por las historias de los demás, haciendo preguntas y comentarios.		
Colabora con sus compañeros para crear historias en grupo.		
Participa activamente en las actividades, contando historias y escuchando a los demás.		

CONCLUSIONES

La implementación del juego didáctico mostró un efecto significativo en el desarrollo de habilidades sociales en los niños, respaldado estadísticamente por la prueba de Wilcoxon con un valor de $p = 0.000 < 0.05$. Esto confirma la efectividad de esta metodología para mejorar la interacción y convivencia en el ámbito escolar.

Se concluye que el juego didáctico impactó positivamente en la autoafirmación de los estudiantes, logrando un cambio significativo con un $p = 0.000 < 0.05$ en la prueba de Wilcoxon. Este resultado sugiere que la intervención contribuyó a que los niños expresaran sus opiniones y necesidades de manera más asertiva.

Los resultados obtenidos reflejan una mejora significativa en las habilidades para relacionarse, con una significancia de $p = 0.000 < 0.05$ en la prueba de Wilcoxon, lo que demuestra que el juego didáctico facilitó la cooperación y el respeto en las interacciones de los estudiantes.

El juego didáctico favoreció considerablemente la expresión emocional de los niños, confirmada por la prueba de Wilcoxon con $p = 0.000 < 0.05$, lo que indica que la intervención ayudó a los estudiantes a comunicar y reconocer sus emociones de manera adecuada.

Se observó un desarrollo notable en las habilidades conversacionales de los niños, respaldado por la prueba de Wilcoxon con $p = 0.000 < 0.05$. Este avance evidencia que el juego didáctico fue efectivo en fortalecer la capacidad de los estudiantes para dialogar y escuchar activamente en el entorno escolar.

RECOMENDACIONES

Es fundamental que el equipo docente reciba formación continua en técnicas de intervención socioemocional, tales como el manejo de conflictos, la mediación y el desarrollo de competencias emocionales ya que, este tipo de capacitación permite a los docentes guiar el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo un ambiente de aula donde las habilidades sociales se fortalecen y consolidan en cada interacción.

Es recomendable que el equipo docente incorpore juegos en las dinámicas de aula, enfocándose en estrategias que favorezcan la cooperación, la empatía y el trabajo en equipo. Esto permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades interpersonales fundamentales, promoviendo una cultura de apoyo y colaboración desde la temprana infancia.

Es recomendable que los docentes implementen estrategias que permitan a los niños reconocer y comprender las emociones de sus compañeros ya que, este enfoque fomenta la empatía, un aspecto clave en el desarrollo de relaciones interpersonales saludables y en la construcción de un ambiente de respeto mutuo en el aula.

Es esencial que el aula ofrezca momentos planificados donde los estudiantes puedan expresar y reflexionar sobre sus emociones, en donde crear un ambiente donde los niños puedan identificar, comunicar y manejar sus sentimientos contribuye al desarrollo de la inteligencia emocional y fomenta la comprensión y respeto hacia las emociones de los demás.

Es fundamental que los docentes establezcan un sistema de evaluación regular para monitorear el progreso en el desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes. Esta evaluación debería incluir observaciones estructuradas y herramientas adaptadas que permitan identificar fortalezas y áreas de mejora en competencias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICA

- Abugattas, S. (2016). *Construcción y validación del test "habilidades de interacción social" en niños de 3 a 6 años de los distritos de Surco y la Molina de Lima*. Universidad de Lima. <https://repositorio.ulima.edu.pe/handle/20.500.12724/4012?show=full>
- Almaraz, D., Coeto, G., & Camacho, E. (2019). Habilidades sociales en niños de primaria. *IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH*, 10(19), 191-206.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8103263>
- Álvarez, A. (2020). *Clasificación de las Investigaciones*. Universidad de Lima.
<https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/10818/Nota%20Acad%C3%A9mica%20%20%2818.04.2021%29%20-%20Clasificaci%C3%B3n%20de%20Investigaciones.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Arias, J. (2020). *Proyecto de tesis. Guía para la elaboración*. Biblioteca Nacional del Perú.
<https://repositorio.concytec.gob.pe/handle/20.500.12390/2236>
- Arias, J., & Covinos, M. (2021). *Diseño y metodología de la investigación*. Enfoques Consulting.
https://doi.org/https://repositorio.concytec.gob.pe/bitstream/20.500.12390/2260/1/Arias-Covinos-Dise%C3%B1o_y_metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Bowlby, J. (1952). The development of social responsibility within the family. *Social Work*, 9(1), 623-644. <https://www.jstor.org/stable/43760048>
- Bronfenbrenner, U. (1994). Ecological models of human development. *International encyclopedia of education*, 3(2), 37-43. <https://www.ncj.nl/wp-content/uploads/media-import/docs/6a45c1a4-82ad-4f69-957e-1c76966678e2.pdf>

- Bronfenbrenner, U. (2013). Ecology of the family as a context for human development: Research perspectives. *Adolescents and their families*, 1(1), 1-20.
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315827063-1/ecology-family-context-human-development-research-perspectives-urie-bronfenbrenner>
- Cabanillas, J. (2020). *Juegos didácticos adaptados para disminuir los niveles de agresividad en los estudiantes de tercer grado de Educación Primaria de la IEN ° 10063 “Cruz de Yanahuanca” de Penachí, Salas–2018*. Tesis de posgrado, Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo. <https://repositorio.unprg.edu.pe/handle/20.500.12893/8184>
- Cano, J., Isaza, G., & Valencia, J. (2023). El juego como estrategia didáctica para la construcción de habilidades sociales en los niños de la comuna 20 de la ciudad de Cali. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*(48), 261-270. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8800145>
- Carhuancho, I., Nolzco, F., Sicheri, L., Guerrero, M., & Casana, K. (2019). *Metodología para la investigación holística*. UIDE.
<https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3893/3/Metodolog%C3%ADa%20para%20la%20investigaci%C3%B3n%20hol%C3%ADstica.pdf>
- Carrión, A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7398049>
- Castro, A., Parra, E., & Arango, I. (2020). Glosario para metodología de la investigación. *Working Paper ESACE*, 1(8), 1-38. <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/5ANJB>
- Castro, M., & Fernández, B. (2020). Habilidades sociales en niños de nivel primaria en una red educativa rural multigrado. *EDUCARE ET COMUNICARE Revista De*

investigación De La Facultad De Humanidades, 8(2), 34-43.

<https://doi.org/https://doi.org/10.35383/educare.v8i2.469>

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje, Cómo crearlo en el aula. *Nueva aula abierta*, 16(5), 1-8.

<https://www.academia.edu/download/37885767/juego.pdf>

Darwish, D., Esquivel, G. B., Houtz, J. C., & Alfonso, V. C. (2001). Play and social skills in maltreated and non-maltreated preschoolers during peer interactions. *Child abuse & neglect*, 25(1), 13-31.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0145213400002283>

Fernández, V. (2019). *El juego didáctico y el desarrollo de habilidades sociales en los niños/as de Educación Inicial 04 Años de la Institución Educativa N° 071 De “San Joaquín” De Ica*. Tesis de posgrado, Universidad Nacional San Luis Gonzaga de Ica. <https://repositorio.unica.edu.pe/items/30889252-9bde-4561-b0b8-6ed8e344eb10/full>

García, M., Tobar, F., Delgado, V., & Gómez, M. (2017). Habilidades sociales. *Revista salud y ciencias*, 1(2), 8-15.

https://www.academia.edu/download/33131165/Habilidades_sociales_UD01.pdf

Guillén, J. (2020). Los enfoques de investigación a partir de la teoría del conocimiento. *Ciencia, Cultura y Sociedad*, 6(1), 62-72.

https://www.researchgate.net/publication/347642312_Los_enfoques_de_la_investigacion_a_partir_de_la_Teoria_del_conocimiento

Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación (1era edición ed.)*.

McGraw Hill. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1292>

Homer, B., Raffaele, C., & Henderson, H. (2020). Games as playful learning: Implications of developmental theory for game-based learning. *Handbook of game-based learning*, 1(1), 25-52.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=_2fKDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA25&dq=educational+game+by+Johan+Huizinga&ots=Ahl_Tc05B2&sig=7dFYic7Y5cAwo0fvJr6GmfXJDFI

Jiménez, A. (2018). El aprendizaje de habilidades sociales en el aula. *Revista Internacional de apoyo a la inclusión, logopedia, sociedad y multiculturalidad*, 4(4), 158-165.

<https://www.redalyc.org/journal/5746/574660908013/574660908013.pdf>

Kakar, S. (1968). The human life cycle: The traditional Hindu view and the psychology of Erik Erikson. *Philosophy east and west*, 18(3), 127-136.

<https://www.jstor.org/stable/1398255>

Liberio, X. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial.

Conrado, 15(70), 392-397. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442019000500392&script=sci_arttext

Montalvo, V. (2022). *Actividades lúdicas para desarrollar habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa inicial pública, Chiclayo*. Tesis de posgrado, Universidad César Vallejo.

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/93532?show=full>

Moreno, B., Blanco, L., Aguirre, A., De Rivas, S., & Herrero, M. (2014). Habilidades sociales para las nuevas organizaciones. *Behavioral Psychology= Psicología Conductual*, 22(3), 585.

https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2019/08/11.Moreno_22-3oa-1.pdf

- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa, Cualitativa y Redacción de la Tesis (Ed. 5ta ed.)*. Ediciones de la U. <https://corladancash.com/wp-content/uploads/2020/01/Metodologia-de-la-inv-cuanti-y-cuali-Humberto-Naupas-Paitan.pdf>
- Ochoa, L. R. (2020). *El juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades sociales en niños de 5 años*. Tesis de posgrado, Universidad Nacional de Tumbes. <https://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/1978?show=full>
- Ojeda, M., Herrera, D., Mediavilla, C., & Álvarez, J. (2020). El juego como motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje del niño. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 430-448. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610739>
- Otzen, T., & Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35(1), 227-232. <https://www.scielo.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>
- Palmeira, M., Siquara, G., & Andrade, N. (2023). *Intervenções baseadas em jogos para o desenvolvimento de habilidades de cognição social em crianças com Transtorno do Espectro Autista: Uma Revisão Sistemática*. Escola Bahiana de Medicina e Saúde Pública. <http://www.repositorio.bahiana.edu.br/jspui/handle/bahiana/7687>
- Piaget, J. (1981). *La teoría de Piaget*. Infancia y aprendizaje. <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/02103702.1981.10821902>
- Rodríguez, M., Poblano, E., Alvarado, L., González, A., & Rodríguez, M. (2021). Validación por juicio de expertos de un instrumento de evaluación para evidencias de aprendizaje conceptual. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(22), 1-16. <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/960/3053>

- Rojas, N. (2022). *El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en los niños de tres años de la institución educativa inicial N° 469 Pumacahua, Huamalíes, Huánuco*, 2022. Tesis de posgrado, Universidad Católica Los Ángeles de Chimbote.
<https://repositorio.uladech.edu.pe/handle/20.500.13032/30081?show=full>
- Samper, A., & Muñoz, D. (2019). *El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica*. Corporación Universidad de la Costa.
<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/6123/El%20juego%20como%20dispositivo%20para%20fortalecer%20las%20habilidades%20sociales%20en%20la%20convivencia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sánchez, F. (2019). Fundamentos epistémicos de la investigación Cualitativa y Cuantitativa: Consensos y Disensos. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 13(1), 102-122. <http://www.scielo.org.pe/pdf/ridu/v13n1/a08v13n1.pdf>
- Selman, R. L. (2003). *Promotion of Social Awareness: Powerful Lessons for the Partnership of Developmental Theory and*. Russell Sage Foundation.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=u_kWAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=social+skills+from+Robert+Selman&ots=YQIl8Sv4GJ&sig=0a51R2X6IFXZPIO3GLsjCyPN1Bk
- UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. UNICEF.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Ursola, U., & Isabel, L. (2018). *Sistematización de la práctica: El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado*

transición. Tesis de posgrado, Corporación Universitaria Minuto de Dios.

<http://uniminuto-dspace.scimago.es/handle/10656/9826>

Widick, C., Parker, C., & Knefelkamp, L. (1978). Erik Erikson and psychosocial development. *New directions for student services*, 1978(4), 1-17.

<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/ss.37119780403>

Yeates, K. O., & Selman, R. L. (1989). Social competence in the schools: Toward an integrative developmental model for intervention. *Developmental review*, 9(1), 64-100. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/0273229789900245>

Yıldırım, İ. (2017). Students' perceptions about gamification of education: A Q-method analysis. *Egitim ve Bilim*, 42(191), 1-15.
https://www.researchgate.net/profile/Ibrahim-Yildirim-5/publication/319202972_Students'_Perceptions_about_Gamification_of_Education_A_Q-Method_Analysis/links/59ea10aaaca272cdddb7270/Students-Perceptions-about-Gamification-of-Education-A-Q-Method-Analysis

Zimmerman, B., & Schunk, D. (2014). Albert Bandura: The scholar and his contributions to educational psychology. *Educational psychology*, 431-458.
<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781315734255-21/albert-bandura-scholar-contributions-educational-psychology-barry-zimmerman-dale-schunk>

ANEXOS

El juego didáctico para desarrollar las habilidades sociales en niños de la institución N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, 2024			
PROBLEMA GENERAL	HIPÓTESIS GENERAL	OBJETIVO GENERAL	METODOLOGÍA
¿Cómo influye el juego didáctico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024?	La aplicación del juego didáctico tendrá una influencia positiva en el desarrollo de habilidades sociales en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024.	Determinar la incidencia de la aplicación del juego didáctico en el desarrollo de habilidades sociales en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024.	Tipo: Aplicada Enfoque: Cuantitativo Diseño: Pre-Experimental Población: 18 niños y niñas de la I.E N°102. Muestra: 18 niños y niñas de la I.E N°102. Técnica: Observación no participante Instrumento: Lista de cotejo
PROBLEMAS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS ESPECÍFICOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
¿Cómo influye el juego didáctico en el desarrollo de la autoafirmación en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024?	La aplicación del juego didáctico tendrá una influencia positiva en el desarrollo de la autoafirmación en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024.	Analizar la influencia de la aplicación del juego didáctico en el desarrollo de la autoafirmación en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024.	
¿Cómo influye el juego didáctico en el desarrollo de las habilidades para relacionarse en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024?	La aplicación del juego didáctico tendrá una influencia positiva en el desarrollo de habilidades para relacionarse en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024.	Conocer la influencia de la aplicación del juego didáctico en el desarrollo de las habilidades para relacionarse de los niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas.	
¿Cómo influye el juego didáctico en el desarrollo de expresión de emociones en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024?	La aplicación del juego didáctico tendrá una influencia positiva en el desarrollo de expresión de emociones en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024.	Evaluar la influencia de la aplicación del juego didáctico en el desarrollo de la expresión de emociones de los niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas.	

¿Cómo influye el juego didáctico en el desarrollo de la conservación en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024?	La aplicación del juego didáctico tendrá una influencia positiva en el desarrollo de conversación en niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas, en el año 2024.	Analizar la influencia de la aplicación del juego didáctico en el desarrollo de la conversación de los niños de la Institución Educativa N° 15794 de Cajaruro, Amazonas.	
---	--	--	--

Anexo 01. Matriz de consistencia

Anexo 02. Cuadro de operacionalización

Variable	Def. Conceptual	Def. Operacional	Dimensiones		Indicadores
Juego didáctico	Es una actividad lúdica diseñada con un propósito educativo específico, estructurada para fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en un contexto recreativo (Chacón, 2008).	De acuerdo a UNICEF (2018), identifica tres dimensiones claves	Estructura	Reglas claras	
				Materiales	
			Participación y compromiso	Participación Activa	Motivación
			Interacción social	Colaboración	Comunicación
Habilidades sociales	Son un conjunto de comportamientos, actitudes y capacidades que permiten a los individuos interactuar de manera efectiva y adecuada (García et al., 2017).	Se basan en el modelo teórico presentando por Abugattas (2016)	Autoafirmación	Sabe defenderse y defender a los demás.	
				Le interesa saber más sobre situaciones nuevas	
			Habilidades para relacionarse	Comparte sus cosas con los demás	
				Pide prestado lo que necesita	
			Expresión de emociones	Expresa con gestos y palabras lo que siente.	
				Reconoce las emociones de los demás.	
			Conversación	Hace cumplidos a los demás	
				Mantiene la conversación y mirada en conversaciones cortas	
				Contesta las preguntas que se le hacen	

Anexo 03. Instrumento**LISTA DE COTEJO PARA EVALUAR LAS HABILIDADES SOCIALES**
Alumno(a): _____

N°	ÍTEMS	NO	SI
D1: AUTOAFIMRACIÓN			
1	¿El niño demuestra capacidad para defenderse adecuadamente en situaciones donde se ve afectado?		
2	¿Se muestra dispuesto a intervenir en defensa de otros niños cuando observa una injusticia?		
3	¿Manifiesta interés por conocer y explorar situaciones nuevas en su entorno?		
4	¿Se muestra curioso y hace preguntas cuando se le presentan actividades o temas que desconoce?		
D2: HABILIDADES PARA RELACIONARSE			
5	¿El niño comparte sus objetos y materiales con sus compañeros de manera voluntaria?		
6	¿Muestra disposición a prestar sus cosas cuando algún compañero lo necesita?		
7	¿Sabe pedir prestado los materiales o juguetes que necesita sin dificultad?		
8	¿Devuelve los objetos prestados en buen estado y muestra agradecimiento?		
D3: EXPRESIÓN DE EMOCIONES			
9	¿El niño utiliza gestos o palabras para comunicar cuando está alegre, triste u otra emoción?		
10	¿Manifiesta lo que siente en diferentes situaciones de manera que los demás puedan comprenderlo?		
11	¿El niño es capaz de identificar cómo se sienten sus compañeros en diversas situaciones?		
12	¿Observa a los demás y muestra comprensión ante sus emociones, ajustando su actitud en consecuencia?		
13	¿El niño hace cumplidos o comentarios positivos a sus compañeros de forma espontánea?		
14	¿Elogia a sus compañeros o reconoce sus logros de manera sincera y respetuosa?		
D4: CONVERSACIÓN			
15	¿El niño mantiene el contacto visual y presta atención durante conversaciones cortas?		
16	¿Es capaz de sostener una conversación breve, respondiendo de manera coherente a su interlocutor?		
17	¿Responde a las preguntas que se le formulan de manera adecuada y pertinente?		
18	¿Realiza preguntas durante la conversación, mostrando interés en el intercambio?		

